AMIGA DREAM

AMIGA DREAM

Novembre 1993 - n°1

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

CD Dream
Le magazine de la CD-32.

Aladdin
L'image de synthèse chez Disney.

L'ami Amos
Par François Lionet.

* Sur reprise offre CiS

L2306 - 1 - 35,00 F

Jeux
Plus de 20 jeux testés
100 previews de l'ECTS.

N°1
35 F

En pratique :
Vidéo et Amiga le bon choix.

60 prix à gagner
Concours CD-32

Bons plans
Jusqu'à 30% de réduction sur votre matériel Amiga.

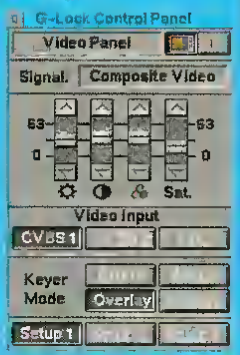
Vidéo made in Amiga.

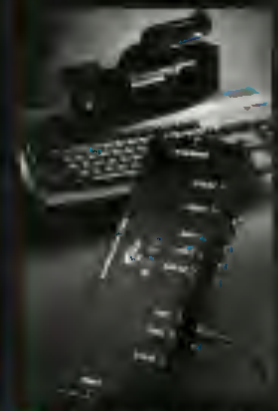
L'Amiga de Commodore est l'ordinateur disposant des meilleurs logiciels vidéo : titrage, animation, images de synthèse.

V.F CIS

G-LOCK™

SCALA EX





- Boîtier externe compatible avec tous les Amiga (y compris ECS et AGA)
- 2 entrées PAL/SECAM, 1 entrée Y/C
- sorties commutables par logiciel en PAL, Y/C, RVB et YUV
- entièrement pilotable par logiciel
- Support Genlock
- Mélangeur sur 2 canaux mono
- Correcteur vidéo intégré (balance TV, luminosité, contraste...)
- Livré avec logiciel avec module de titrage EX pour SCALA Multimédia
- Fonction "effets techniques MV" pour le logiciel vidéo IGNVIEW de NewTek

Amiga

Mes débuts en...
JetSki!
GVP TV

Incrustation G-LOCK

GVP

Importateur exclusif GVP

G-LOCK et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Scala, Scala MultiMedia, Scala EX et le logo Scala EX sont des marques déposées de Scala AS. Photos et caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo 30Mo 1Mo	4690 F
A 530 turbo 120Mo 1Mo	5190 F
PROMO equipee 4Mo	+ 2000 F

PROMO ATA 2
BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 322 (MMU) 1Mo	3990 F
COMBO 325 1MO	3990 F
COMBO 340 4Mo	6490 F
G FORCE 68040 33Mhz +4Mo	
ext 64Mo+SCSI+port//ctr	9900 F
PROMO + kit 4Mo	+2000 F

autres references nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo 68030/40Mhz 0Mo	2190 F
A1230 turbo 68030/40Mhz 1Mo	4290 F
A 1230 turbo 4Mo cegne 68882	5590 F
MEX 1230XA, 68030/50Mhz 4Mo	5690 F
MEX 1230XA 68030/50Mhz,8Mo	7090 F
MEX 1230XA 68030/50Mhz 4Mo +68882+50Mhz	7290 F

DISQUES A 500

GVP 40Mo	2390 F
GVP 80Mo	2790 F
GVP 120Mo	3290 F
PROMO + kit 2Mo	**+ NC**

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F
PROMO + kit 2Mo	**+ NC**

DISQUES 600/1200

40Mo (2"1/2)	1300 F
80Mo	2000 F
120Mo	2500 F
200Mo	3500 F

Livres avec nappe et disquette AMIQUEST

40Mo	1790 F
60Mo	2190 F
80Mo	2590 F
120Mo	2990 F

DISQUES SCSI SEULS

120Mo	1990 F
170Mo	2490 F
210 Mo	**2990 F**
340 Mo	3990 F
540 Mo SCSI2	6690 F
1Go SCSI 2	8490 F

DISQUES IDE SEULS

120Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

AMIGA 600/1200

A 600	1500 F
A 600/80 Mo	3500 F
A 1200/40 Mo	3800 F
A 1200/80 Mo	4500 F
A 1200/120 Mo	5000 F
A 1200/200 Mo	6400 F
PROMO + kit 2Mo	+900 F

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge	290 F
1 5 Mo avec horloge	790 F

A2000

carte ram 0 K	600 F
carte ram 2 Mo	1400 F
carte ctrl GVP + 2 Mo	2000 F

A1200

PCMCIA 2Mo	1000 F
PCMCIA 4Mo	1500 F
A 1208 extension 32bits avec ctrl SCSI	1690 F
A 1209/1 Mo	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext 32 bits avec 4Mo	**2300 F**
68882 a 33Mhz	990 F
68882 a 50Mhz	1490 F

A3000

4 Mo Static Column	1900 F

A4000

4Mo 32 bits	1500 F

DESKJET 550
4600 F

PROMO ATA 1
AMIGA 1200
disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6600 F

CARTES GRAPHIQUES

DCTV sauf A4000	2690 F
DCTV tout Amiga	2890 F
RETINA 24 BITS 2Mo	3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS livree avec IMAGINE 2.0	6400 F
GVP VISION 24	12900 F

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FG	4900 F

CARTES CONTROLEURS

HCD série 2 GVP	1290 F
Oktagon + Gigamem	1290 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane jusqu a 10Mo/s	promo

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PRO PAGE 3.1 VF	890 F
PRO DRAW 3.0	1490 F
PRO PAGE 4.0	1490 F

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	**1290 F**
VIDI 24 temps réel	NC
DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
VLab (temps reel) port //	3490 F
VLab (temps reel YC) int	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40a	2300 F
GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 900 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**
VideoMaster (pal/YC pro)	7900 F
CP 10 (codeur)	1600 F
MT PRO+ (multitransc.)	4500 F

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	590 F
SCALA MULTIMEDIA	**PROMO**
BROADCAST TITLER SHR	1490 F
MT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F
MONTAGE 24 (16 millions)	NC

ONDULEURS

400 VA	2000 F
(idéal pour une configuration)	
600 VA	2900 F
1200 VA	3900 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10SX	1800 F
HP DESKJET 510	**2500 F**
HP DESKJET 500 C	3000 F
HP LASERJET 4L	5000 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4	590 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	450 F
AMOS Pro	400 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR	1100 F
SCAPE MAKER	490 F
ART DEP PRO 2.3	1690 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dev 3.0	**150 F**

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
EXCELLENCE 3.0	590 F
FINAL COPY II (Fr)	**990 F**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1290 F**
OKTAGON + Gigamem	**1290 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo A500 600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext 512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

OCTV, VISION 24, VIDI-12 VLAB, RETINA, MIGRAPH en demonstration sur rendez-vous

MODEM / FAX / MINITEL externe 14400 bds + V23 logiciel minitel français
2990 F

COMPATIBILITE PC A500

AT ONCE Plus 286/16	1700 F
CARTE 286 GVP	**690 F**

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12
le digitaliseur pour tout AMIGA.
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences animées noir et blanc saisies en temps réel.
Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	990 F
BARS & PIPES 1.0e (fr)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	3000 F
carte SUNRIZE AD 1012	4600 F
DSS	**590 F**
DSS+	**990 F**

COMMUNICATION

FAX/MODEM 9600*	1600 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
logiciel MINITEL	390 F
* compatible minitel V23	

DESKJET 500 C avec driver
3000 F

Polices vectorielles et Bitmaps

Outline Fonts 35 fontes Compugraphic pour tous les softs	1100 F
GDT Decorative 3 fontes	390 F
GDT Designer	490 F
GDT Publisher	390 F
GDT Video	450 F
VideoFonts1 (Serif 1)	390 F
VideoFonts2 (Sans Serif 1)	590 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH
262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc
pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906 en 22x15 avec stylet	2900 F
GENIUS GT 1812 en 45x30 (stylet + souris)	5900 F
KURTA 30x30	4990 F
KURTA 30x43	7790 F
KURTA XGT 30x30 à pression variable	8990 F

PROMO ATA 4
AMIGA 4000
68040 à 25 Mhz
équipé **6Mo** en Ram
200 Mo de disque dur
15200 F

NOM/PRENOM .....

ADRESSE .....

VILLE ..... CP ..... Tel .....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels 60 F pour le materiel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
10/93D *hors promotion	montant total	
	port	
	a payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Édito

Som

6 *Disquette*

Un logiciel de musique, un jeu, une démo, et d'autres surprises !

8 *Actualités*

Zoom sur l'actualité du monde Amiga

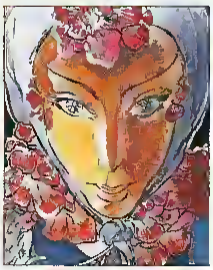
14 *Bons plans*

Exclusif !

Des offres exclusives et dementielles sur une avalanche de produits pour votre Amiga

15 *Bande dessinée*

Le musée interdit



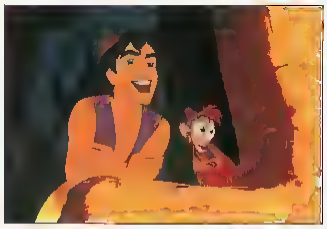
18 *Dossier*

Amiga CD-32

Nous avons décortiqué la bête, impressions

20 *Reportage*

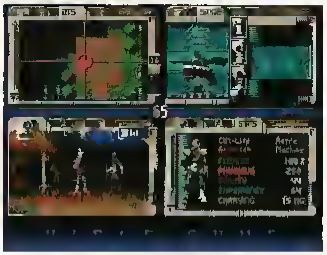
Aladdin



Les dessous du prochain Disney *Aladdin* ou comment oncle Walt joue l'apprenti sorcier

22 *Jeux*

Des tests, des previews, des astuces



Hired guns de Psygnosis

En test : *Hired guns, Space hulk, Prime mover, Genesia, Turrican III, Soccer kid, Undium II, Overdrive*

Concours P. 41

Abonnements P. 75

maire

42 *Espace lecteurs*

Cinéma et bande dessinée à l'affiche

Jurassic park, le film

44 *Démos*

ASS, Extension, 242 et leurs nouvelles productions

46 *Domaine public*

Six logiciels incontournables du DP Amiga

50 *Labo*

Brilliance est arrivé dans nos laboratoires !

56 *Amos*

La routine, chez l'ami Amos, est souvent très animée !

60 *En pratique*

Réalisez votre clip vidéo

65 *CD Dream*

Le magazine de l'Amiga CD-32

Vous trouverez dans CD Dream une foultitude de nouveautés (jeux, previews, news, dossier) exclusivement sur CD 32 !

Amiga Dream 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est edite par Posse Press SARL au capital de 120 000 francs 9 rue Neuve St Germain 92100 Boulogne
Representants legaux : Romain Canonge, Francis Poulain
Associes principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge
Directeur de la publication : Francis Poulain
Directeur commercial : Romain Canonge

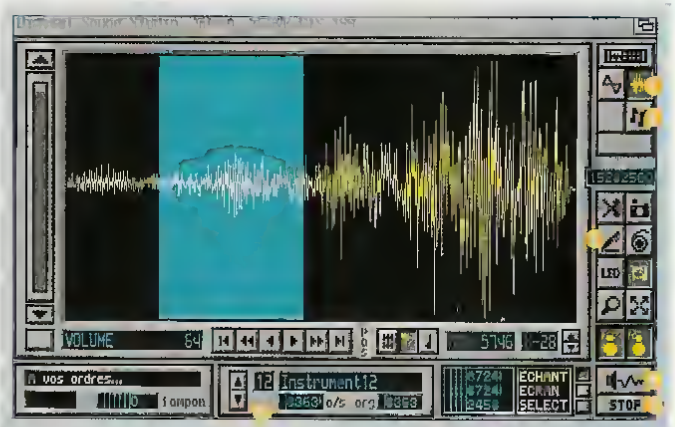
Redaction : 46 23 90 48
Redactrice en chef : Christine Robert
Chefs de rubriques : Romain Canonge Michel Houng François Lionet François Pinault Francis Poulain
Ont collaboré à ce numéro : Charles Ance, Stephane Anquetil Philippe Berard Fred Bourbon Gregory Halliday Christophe Mane Mister B Jean Christophe Piquet Yann Serra
Premier redacteur graphiste (conception/réalisation) : Pierre-Yves Roudy
Photos : Bernard Martinez
Illustrateur : Weg
Bande dessinée : Mouloud Oussid
Publicite : au support 46 26 78 67
Abonnements : 46 26 78 66

Fabrication
Photogravure : Promographic Paris
Impression : Berger-Levrault Graphique route Villers St Et enne - 54200 Toul.

Diffusion : MLP
Dépot legal : a parution
N° ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Tirage : 40 000 exemplaires

Droits de reproduction : tous droits reserves Copyright 1993 Toute référence à un article toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d une marque doit faire l objet d'un accord de l éditeur

La première disquette d'Amiga Dream ne risque pas de vaus décevair. Aux pragrammes (avis aux défenseurs de la langue française : le pluriel, c'est exprès) : DSS, Tetris pra, A maze in, Hermès. Camme nous vaus l'indiquans dans natre laga : "entrez dans l'univers d'Amiga Dream".



❶ *Menu traitement*
❷ *Menu partition*
❸ *Ecriture*
❹ *Lecture*
❺ *Arrêt de lecture*
❻ *Sélection des instruments*

DSS

MUSIQUE

Un logiciel d'une valeur de 300 francs pour les lecteurs d'Amiga Dream ! Grâce à GVP et CIS, voilà *DSS*, un logiciel musical de grande qualité permettant de composer de la musique sur quatre voies et d'éditer des échantillons sonores. Tres simple d'utilisation, *DSS* est sans aucun doute l'un des plus puissants trackers sur Amiga.

Si votre Amiga dispose d'un seul lecteur de disquette, vous pouvez copier l'icône "AssignFonts" dans le RAM DISK et cliquer sur son icône avant de lancer *DSS*. Ceci évite de nombreux changements de disquettes pendant le chargement de *DSS* (merci François !). Pour aider les débutants voici quelques manipulations qui vous permettront de decouvrir une infime partie des innombrables possibilites du logiciel.

Sélectionnez l'icône "partition" (voir écran ci-dessus) et cherchez dans le menu "Projet", la fonction "charger/chanson". Choisissez dans le requester le fichier "Dss-Tracker-Demo" puis confirmez.

Des instruments et une partition sont maintenant en mémoire. Choisissez l'icône lecture (petit haut-parleur en bas à droite) pour lancer la musique. Amusez-vous à placer sur on/off les différentes pistes ou à modifier le tempo (en bas a gauche de l'écran).

Pour arrêter, selectionnez "stop" en bas à droite.

Nous allons maintenant voir comment vous pouvez composer. Appuyez sur l'icône representant un crayon ("ecriture") à droite de l'ecran. Cherchez dans le menu "Edition", la commande "effacer chanson" et validez. La chanson n'est maintenant plus en mémoire, mais vous avez conservé les instruments. Sélectionnez l'instrument 10 avec les flèches (au centre bas de l'écran) et cliquez avec la souris la première des quatre pistes à l'écran. Maintenant, le clavier fait figure de piano. Appuyez sur les touches suivantes : S, S, Espace, Espace, Espace, E, E, Espace, Espace, Espace, S, S, Espace, Espace, Espace, ainsi de suite jusqu'a la fin du premier bloc. Vous devriez entendre en meme temps vos notes et voir apparaître à l'écran leurs noms Do, Do, off, off, off (silence), La, La, off, off, off, etc. Ces notes sont suivies de deux chiffres, l'un indiquant l'octave, l'autre la référence de l'instrument.

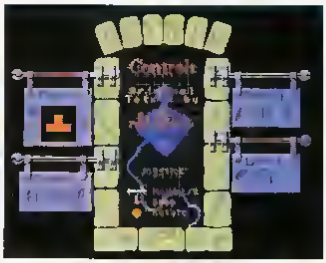
Lancez la lecture en appuyant sur le petit haut parleur en bas a droite. Et voila votre première (et terrible) oeuvre. Le principe vous est acquis, a vous de nous concoter de superbes musiques. Appuyez sur "stop" pour arrêter le defilement. Nous allons maintenant voir (brièvement) une autre possibilite du programme : le menu "Traitement". Sortez du menu "Composition" en appuyant à nouveau sur son icône. Dans le menu des instruments choisissez l'instrument 15. Puis appuyez sur l'icône "traitement" (avec une courbe). Vous devriez voir apparaître la courbe de votre son. Pour l'ecouter appuyez sur le haut-parleur. Sélectionnez ensuite à la souris cette courbe et cherchez dans le menu "Traitement" la commande "retourner". Ecoutez à nouveau votre son. Saisissant, non ?

Pour les lecteurs d'Amiga Dream, CIS propose une reprise de la version *DSS* d'Amiga Dream (300 francs) pour l'achat de *DSS+* (*DSS* +, c'est plus) comprenant un module de digitalisation, une disquette de sons et un manuel en français. N'hesitez pas à profiter de cette offre en page 32.

DSS_TRACKER_DEMO est un module de musique qui peut être joué sans *DSS* (double cliquez sur son icône).

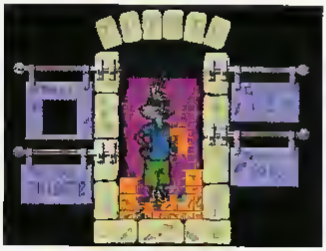
Tetris pro

JEU



Bienvenus dans Tetris pro

Tetris pro va vous étonner : 64 couleurs, musique 4 voies, options parametrables, scores sauvegardés, installable sur disque dur... Pour découvrir le premier jeu DP d'une longue serie proposée par Amiga Dream, cliquez sur l'icône de



Il n'y a pas de bugs, Bunny

Tetris pro. Un petit clic avec le bouton de votre joystick et vous voilà dans le menu des options. Là, il vous est possible de choisir le niveau (Facile, Normal, Difficile), la présence d'une musique et des effets sonores.
Le principe est simple : empiler les formes les unes sur les autres pour compléter les lignes. Chaque ligne terminée permet de faire apparaître une image en arrière plan. Lorsque cette image est entièrement affichée vous passez au niveau supérieur. *Tetris pro* dispose de variations originales : certaines pièces sont gravées avec des petits symboles : une bombe permet de combler tous les trous, un "+" ou un "-" augmente ou baisse la vitesse, un "P" (symbole de "Panique") noircit l'écran de jeu pour 60 secondes (mais votre score augmentera plus rapidement), un "N" désactive l'écran "Next" (qui affiche la pièce suivante), un "B" donne un bonus de 10 000 points, enfin "R" remet à zéro les options "Panic", "Vitesse" et "Next".
Programmé en assembleur par Rob Blanker Junior, plus connu sous le nom de Cash, *Tetris pro* bénéficie également des graphismes d'Andre Van Der Elst (Art) et de la musique de Marco Van Steen (Sid). Cette équipe hollandaise, baptisée Software logic production, fait partie du groupe 2000 AD qui possède des membres dans le monde entier : Allemagne, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Norvège, Suisse, USA... D'abord programme pour la mégademo *Runaway* qui ne fonctionnait pas sous 1200/4000, *Tetris pro* fut développé de manière indépendante pour être compatible avec les chips AGA. LSP prépare actuellement la démo *Manic raves III* qui sortira pour la fin de l'année, avant l'édition d'un jeu commercial.
Tetris pro est copyright 2000 AD, les organismes de diffusion de domaine public ne sont pas autorisés à le distribuer.
Une autorisation exclusive a été donnée à Amiga Dream. Si ce jeu vous plaît, n'hésitez pas à envoyer vos encouragements et dons à Logic system production/2000 AD, Pauwendans 3, 2907 Tc Capelle a/d Ijssel, Hollande.

A maze in

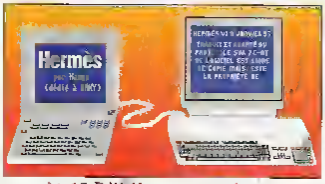
DÉMO

La superbe démo fournie sur cette disquette a été réalisée par le groupe Digital France pour la Arise party en Allemagne où elle a remporté le deuxième prix dans la catégorie démo A500. Elle ne fonctionne pas sur A4000 avec carte accélératrice 040 mais Gengis, le coder, accepte tous les dons de possesseurs de ce genre de configuration pour leur concocter une démo compatible. Digital France travaille sur une nouvelle Trackmo 1200 depuis quatre mois qui sera présentée en décembre à la Party 3 au Danemark.

Musiques, images, animations, jeux, utilitaires... vous êtes un auteur et vous souhaitez vous faire connaître ? N'hésitez pas à nous présenter vos oeuvres ! Ecrivez à Amiga Dream, Rubrique Disquette, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Hermes

TÉLÉCHARGEMENT



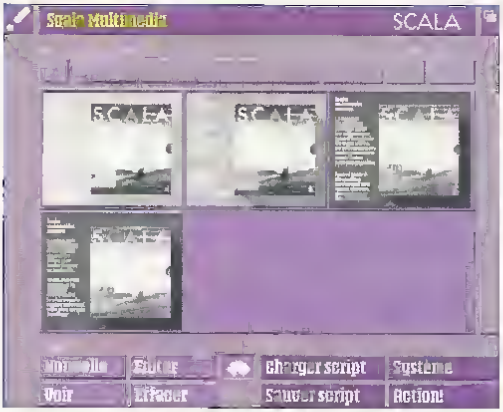
36-15 DPSH pour votre Amiga

Bienvenue dans le monde du 36-15 DPSH (Domaine public hardware et software). Serveur professionnel dédié à l'Amiga, DPSH dévoile un univers d'abondance de logiciels, de trucs et de montages hardware DP de qualité professionnelle (circuits imprimés et composants). *Hermès*, le protocole de téléchargement est un des programmes les plus puissants : il fonctionne à toutes les vitesses et possède la sauvegarde automatique en cas de coupure de courant vous évitant de tout recommencer. Les dernières nouveautés, importées en direct des USA et du Canada, sont très rapidement disponibles en téléchargement et compressées avec *Pkzip*. Pour télécharger avec *Hermes* vous devez brancher, à l'aide d'un câble, l'Amiga à votre Minitel. Il vous suffit de lancer *Hermes* et de composer le 36-15 DPSH rubrique Télechargement. Plus d'informations sont disponibles en cliquant sur la documentation d'*Hermes* présente sur la disquette.

Important : pour accéder à la démonstration A maze in du groupe Digital, il convient que vous lanciez directement votre Amiga sur la disquette Amiga Dream. Pour accéder aux autres programmes, lancez d'abord le Workbench puis insérez la disquette Amiga Dream.

Thorn-Emi soutient Scala

MULTIMÉDIA



L'étonnant Scala

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Scala, rappelons qu'il s'agit d'un logiciel multimédia permettant de mixer images vidéo, sons, images informatiques, textes, etc.

Fonctionnant sur Amiga, la qualité du logiciel a déjà convaincu bon nombre de sociétés. Parmi les derniers convertis, citons la Bundesbahn (équivalent de la SNCF en Allemagne), l'aéroport de Aalborg au Danemark, la Bank of Scotland, la chaîne d'hôtels Gleneagles en Ecosse... Même IBM a utilisé *Scala* sur Amiga lors d'un récent forum technologique en Allemagne ! Devant l'ampleur du succès, *Scala* s'est associé avec le géant anglais de la communication Thorn-Emi pour faire la promotion du logiciel. Une association qui devrait être très bénéfique pour l'Amiga en Europe !

Une extension Intuition pour l'Amos !

AMOS

Une société allemande, The software society, est en train de terminer un ensemble de deux extensions nommées *Amips* et *Talis* pour l'*Amos* et l'*AmosPro*. Celles-ci permettent d'ajouter plus de deux cents commandes au langage, permettant d'ouvrir et de gérer des écrans Intuition. L'ami Amos (voir notre rubrique page 56) est bien sûr à l'affût de la sortie de ces extensions et fera un banc d'essai dès que possible (patience, ce ne sera plus très long). The software society, Schwarzachstrasse 41, 88214 Ravenburg

Octamed enfin en France

MUSIQUE

France festival distribution annonce la disponibilité de deux programmes de qualité en français. *Octamed 5.0*, un excellent logiciel de musique ainsi que *PCTask*, un émulateur PC, permettant de faire fonctionner les programmes PC XT sur votre Amiga.
France festival distribution, 3 rue Anatole France, Chateauneuf-Lès-Martigues.

Storm news

PIONNIER

Storm, spécialiste de la musique sur Amiga, a donné quelques informations qui tendent à prouver que l'Amiga est une machine de pionniers. Le célèbre logiciel musical *Bars & Pipes*, révélé sur l'Amiga, devrait être adapté sous peu sur station *Silicone Graphics* (vous savez, ces ordinateurs qui ont servi à faire les effets spéciaux de *Terminator II* et *Jurassic park*). Il en est de même pour le logiciel *Superjam* qui sera également disponible sur PC. Pour revenir à l'Amiga, Storm annonce pour la fin de l'année une baisse du prix de *Bars & Pipes* (en version classique et non professionnelle) à 990 francs TTC. De même, le prix de *Superjam*, qui est en cours de francisation, devrait baisser. Pour les spécialistes des studios d'enregistrement, Storm prévoit la carte *Sunrize 3.0* qui devrait être présentée à Atacom. Le tout sera disponible avec un manuel en français. Enfin, un convertisseur analogique/numérique est dans les cartons de Storm pour permettre la sauvegarde de données (mais également de disques durs entiers) sur cassettes DAT.
Storm, 83 rue du Chemin vert, 75011 Paris, Tél. : 43 57 46 57.

Une Époque Formidable

La rubrique des blases de l'informatique
La rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner
La rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique

Chute libre

Klint Freemantle, 22 ans, peut remercier le ciel. Ce dernier était pourtant très couvert, le 7 août dernier, jour de son premier saut en parachute. Panique, Klint a mal ouvert son parachute et l'a laissé s'emmêler à 1 100 mètres d'altitude. La chute libre n'a duré que quelques secondes, le temps exact pour notre homme de murmurer une prière... exaucée ! Tombant de plein fouet dans une mare d'un mètre de profondeur, Klint s'est relevé indemne avec une petite coupure sous l'oeil (c'est le coup du "Klint oeil"). Un véritable miracle quand on sait qu'une chute de cette altitude ne lui laissait qu'une chance sur un milliard.

Vendredi 13

Paraskavidekatriaphobie, ou la maladie du vendredi 13, des personnes qui, ce jour là, ont peur de sortir, de travailler, de faire des courses, de rencontrer des gens parce que le malheur peut les frapper. Ce qui peut être considéré comme une superstition est en fait une véritable maladie développée par 21 millions d'américains ! Les Etats Unis perdent d'ailleurs chaque vendredi 13 près de 720 millions de dollars à cause du ralentissement de l'activité économique.

VOUS PROPOSE SON CONTRAT BLEU

(Généralement reservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :

- **Assistance HOT LINE** par Numero Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le S A V
- **Gratuité** des installations et tests peripheriques
- **Réinstallation** + formatage du disque dur

Un contrat complet vous sera remis lors de votre achat

La toute nouvelle console 32 bit de Commodore
- Lecture CD Audio
- Option lecture CD Vidéo
- Livrée avec 2 Jeux

* Tous nos prix sont ceux en vigueur le jour de la creation de cette annonce
Ils seront bien entendu actualisés si cela s'avère necessaire le jour de l'achat

A1200
Avec Moniteur HR
RVB et Video composite
3790 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Video Composite
Idéal pour Vidéo Informatique
1490 Frs TTC

A600
Avec HD 40Mo Installé
Excellence 2.0
2490 Frs

LES CONFIGURATIONS MAD

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total	4870 F

PRIX DE LA CONFIGURATION

(Total Mémoire Vive 2Mo)

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo + Horloge + Co-Pro	3280 F
TRUE PAINT	990 F
Total	6790 F

PRIX DE LA CONFIGURATION

5990 F

(Total Mémoire Vive 6Mo)

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le WB 3.0 et Excellence! 2.0
(Traitement de Texte avec dictionnaire)

Avec une Config MAD :		Achete Separement :	
40 Mo	1190 F	40 Mo	1390 F
80 Mo	2190 F	80 Mo	2390 F
120 Mo	2790 F	120 Mo	3190 F

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB1200 0Ko	: 1290 F
Extension DKB1200 1Mo	: 1790 F
Extension DKB1200+CoPro 4Mo	: 1990 F
Extension MM 1200 1Mo	: 1790 F
Extension MM 1200 5Mo	: 2690 F
Extension PCM CIA 4Mo	: 1490 F
Scanner Alfa Data 256 gris Ham8	: 3190 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner Alfa Data 16 gris Ham	: 3190 F
Lecteur ext. 3.5 DD	: 490 F
Scanner Epson 6500 (24 bit)	: 8590 F
Tablette SUMMAGRAPHICS A4	: 4290 F
Home Music Kit (digit 2 bit)	: 490 F
Fun Color (Ham8 pour tout Amiga)	: 890 F
Alimentation A500/600/1200	: 590 F
Megachip (2.Mo chip A2000/A500)	: 1790 F

S.A.V. MAD

Nous reparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables.
Clients province : 48 heures (plus délais de transport)
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Crédit traditionnel (Libre) ou 3 fois sans frais pour 1500 et + ou 4 fois sans frais pour 4000 et + fournir fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immediat.

SERVICE MAD

Conseils d'utilisation
Etude de configuration
Optimisation de votre budget
Notre règle:
Un client satisfait rachète toujours.

Depuis 1988, Mad est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

☎ (33) 1 48 78 11 65
FAX (33) 1 42 80 66 49

BON DE COMMANDE à découper ou recopier
a retourner a MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM
ADRESSE

Je desire commander les produits suivants
au prix de F
au prix de F
Pour un total de F

que je règle par
☐ cheque, ci joint
☐ carte bleue N° Signature
Date d'expiration

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

en hausse

● La console CD-32 de Commodore
Très bien accueillie par les utilisateurs et les développeurs, David Ward d'Ocean souligne que c'est "*une plate-forme superbe pour les éditeurs de jeux, offrant le nec plus ultra en matière de graphismes, de sons et de stockage des données. Ce produit est destiné à la gloire*".

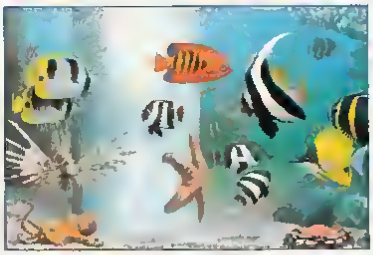
● Atacom
Atacom persiste et signe. C'est avec le plus grand plaisir que nous les retrouverons le samedi 23 et dimanche 24 octobre à Juvisy. Une trentaine d'exposants, dont Amiga Dream, seront au rendez-vous pour vous parler que de l'Amiga !

● US Gold
Géant européen du logiciel ludique, US Gold a réussi la gageure de décrocher l'une des 25 licences mondiales accordées par le comité d'organisation des Jeux olympiques de Lillehammer. Sortie de la version Amiga avant Noël.

Offre de reprise pour Brilliance

BON PLAN

Dans le cadre du lancement en France de l'excellent programme de dessin et d'animation *Brilliance* de Digital création, CiS lance une opération de "reprise des concurrents". En effet, si vous décidez d'acheter *Brilliance* avant le 15 décembre 1993, CiS reprend 500 francs votre logiciel de dessin Amiga actuel. Pour plus d'informations, contactez directement l'importateur exclusif pour la France : CiS, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac. Tél. : (16) 56 36 34 41.



Les dessous de Brilliance.

Les démos de Commodore

AVANT-PREMIÈRE

C'est lors du World of Commodore qui se tiendra du 5 au 7 novembre à Cologne en Allemagne que sera faite l'annonce en avant-première d'une démo-party officielle sponsorisée et organisée en collaboration avec Commodore Allemagne. Des concours démos, graphs, intros, musiques, vidéo, utilitaires seront organisés ainsi que des compétitions de jeux. Pour réservez votre place, envoyer vos réalisations ou obtenir des informations vous pouvez contacter : Roland Amon, Hardenbergstr, 31 90491, Nuremberg, tél. : (19 49) 911-593035 ou Martin Donner Kiefernweg 190559 Mimberg, Fax : (19 49) 9183-4995.

Supra !

ROM

La Rom 1.8 des Supra Fax 14 400 est sortie, et elle règle tous les problèmes d'échec de connexion, de perte de porteuse, d'erreurs de transmission/réception. Disponible auprès de Supra, USA.

Le DCTV en RVB et à un prix plancher

PROPOSITION INTÉRESSANTE

Face au succès remporté par le module *RGB Converter* pour *DCTV*, CIS propose l'ensemble *DCTV + RGB Converter* pour 3 390 francs au lieu de 4 680 francs. Rappelons que le *RGB Converter* permet d'obtenir l'affichage du *DCTV* en RVB sans rien perdre de ses possibilités d'affichage et d'animation et en y ajoutant toutes les capacités de genlockage et d'incrustations si spécifiques au signal RVB de l'Amiga. Disponibles chez tous les revendeurs Cis et à la Fnac (liste transmise sur simple appel au 16-56 36 34 41).

Le DP en direct !

TÉLÉVISION

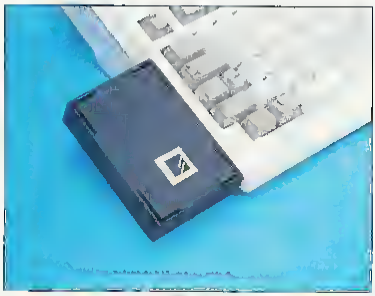
Il existe en Allemagne sur la chaîne de télévision câblée WDR3, une émission, *Computer club*, pendant laquelle a lieu un service de distribution de domaines publics, lesquels sont récupérables grâce à un boîtier relié à votre Amiga. Une autre chaîne spécialisée (Channel videodat) fournit un service régulier de diffusion de logiciels du domaine public PC, Atari et Amiga. Les données informatiques qui sont encodées dans le signal vidéo de manière transparente, sont restituées par un boîtier relié à l'Amiga. Voilà une information qui donne envie d'aller vivre en Allemagne !

REMERCIEMENTS

Nos plus vifs remerciements à Jean-Louis Olonie et son grand moniteur, à Laurent Delage, Bons Fichou, François Galand, Sébastien René et Philippe Stourme de la Synthèse de presse pour leur bienveillance, à Georges Brize pour ses conseils, à Valérie Van Aal pour son talent, à Pascal Kozmierczak pour sa confiance, à Stéphane Carre pour son enthousiasme, à Pascal Grange, Philippe Rachos de Silicone DP, Pascal Rullier de Buggss et l'équipe du KAF pour leur aide, à toute l'équipe de CiS pour leur gentillesse et leurs compétences, à Pascal Varennes pour sa disponibilité, à Commodore France, à Claude Filée de Commodore Belgique, à Thierry Montaz, à Eric Vannueten, à Muriel Régnier et toute l'équipe de Promographic, à tous nos annonceurs pour y avoir cru

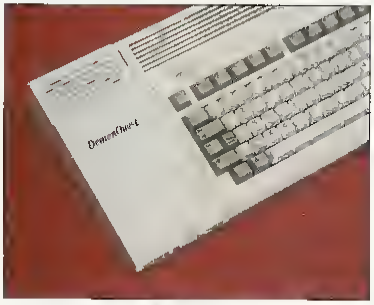
AmiQuest et DemonQuest

DISQUES DURS



AmiQuest

Archos annonce la disponibilité des disques durs Pcmcia *AmiQuest* et *DemonQuest*. Se branchant sur le côté gauche de la machine, ils ont l'immense avantage d'être simples à installer et permettent à l'utilisateur de ne pas invalider la garantie Commodore en ouvrant son Amiga. Le premier d'entre eux, *AmiQuest 2,5"*, a le grand avantage de pouvoir être connecté et déconnecté en cours d'utilisation sans éteindre l'ordinateur. Idéal pour passer des informations d'une machine à l'autre, il saura séduire les consommateurs de place de stockage ou les Amigaphiles itinérants. *AmiQuest* peut être utilisé au choix comme un disque dur unique ou en plus d'un disque dur interne sans risque d'incompatibilité. Il peut également être formaté comme disque système ou simplement comme disque de sauvegarde de données. Son contrôleur IDE de dernière génération (pour les non initiés, il s'agit de l'interface entre l'ordinateur et le disque) lui permet d'atteindre une vitesse de croisière de 880 Ko par seconde, soit une vitesse deux à cinq fois supérieure à un disque dur interne. Livré formaté et installé avec le Workbench 3.0, *AmiQuest* reste extrêmement simple d'utilisation.



DemonQuest

Le *DemonQuest 3,5"* dispose d'un boîtier plus important qui se marie discrètement au design de la machine. Il intègre les mêmes avantages que l'*AmiQuest* avec une rapidité accrue. Grâce à son contrôleur, la vitesse de transfert peut dépasser les deux millions de caractères par seconde !

Renseignements : Archos, 99, rue d'Ambiainvilliers, 91370 Verrières-Le-Buisson, Tél. : (1) 60 13 90 49.

Et l'Amiga dans tout ça ?

RUMEURS, FIN

Voilà quelques semaines, deux rumeurs persistantes circulaient dans le monde de l'Amiga. L'une portait sur un projet d'Amiga 1400 et l'autre sur un Amiga PC. Depuis, les démentis et les confirmations ont fleuri. Amiga Dream fait un point de la situation.

D'après les rumeurs, l'Amiga 1400 devait corriger les petits défauts que certains reprochent au 1200 : plus petit, plus rapide, avec un lecteur haute densité, 4 Mo de Ram et un disque dur en version de base de 80 Mo... Une machine très belle qui tendait à prouver aux utilisateurs que Commodore a la capacité de déchiffrer leurs envies. Hélas, Commodore Allemagne a démenti formellement le développement de cette machine sortie de l'esprit d'un utilisateur visionnaire. Mais maintenant, Commodore sait ce que nous voulons...

La deuxième rumeur concernait un Amiga PC, appelé Amiga 5000. La machine reprendrait la technologie AGA tout en l'améliorant. La résolution atteindrait 1 000 x 1 000 pixels. Equipé d'un processeur Risc (Reduced instruction set chip), l'ordinateur serait cinq fois plus rapide qu'un PC tout en restant compatible avec Windows NT. Son prix devrait avoisiner celui d'un PC586. Cette deuxième information n'était qu'une rumeur jusqu'à la présentation officielle de la console CD-32 le 9 septembre dernier. Au cours de son discours d'introduction, le Directeur Général de Commodore France a en effet confirmé le développement de cet Amiga PC sans toutefois donner de date précise sur sa sortie.

en baisse

● Les PC de Commodore

Commodore dit adieu aux PC. La firme abandonne le marché du compatible pour se consacrer à la gamme Amiga. Un pas qui devrait permettre à CBM de mieux satisfaire les Amigaphiles très exigeants vis à vis de Commodore.

● HB - Marketing

HB Marketing, l'un des plus anciens et plus importants importateurs de produits Amiga en Grande-Bretagne vient de faire faillite. Un coup dur pour la communauté Amiga anglaise qui se voit privée pendant quelques temps de quelques grands produits américains.

● Cats

Réductions d'effectifs au service technique de Commodore Corp ces derniers mois. Parmi les départs, Lauren Brown, l'un des évangélistes du Cats (Commodore applications and technical support's), Mike Sinz, responsable des dernières améliorations du Workbench et Brian Jackson. Une minute de silence.

AGENDA

• **Salon Atacom**
23-25 octobre 1993
Juvisy
La référence en matière d'Amiga en France, incontournable

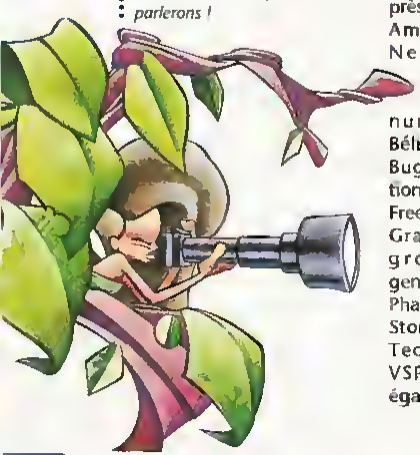
• **Future Entertainment Show,**
11-14 novembre 1993
Olympia, Londres, Angleterre.
Le forum anglais des jeux vidéo sur micros et consoles

• **International Computer Show**
19-21 novembre 1993
Wembley, Londres, Angleterre.
Foire aux logiciels et au hardware... à ne pas manquer pour vos achats de Noël.

• **Supergames Show**
24-28 novembre 1993
Porte de Versailles, Paris
15 000 m2 de jeux vidéo et de high-tech

• **Bit Movie' 94**
31 mars-4 avril 1994
Riccione, Italie
Le plus grand festival d'infographie, généralement squatté par les Amigaphiles du monde entier

Votre association ou votre société organise une réunion sur l'Amiga ou l'informatique grand public ? N'hésitez pas à nous contacter, nous en parlerons !



Bienfaiteurs

SERVEUR

Le seveur Minitel 36-15 DPSH s'est lancé dans une opération de bienfaisance pour les associations d'utilisateurs Amiga. Ce serveur met en effet gratuitement à la disposition de ces associations un service Minitel sur lequel elles peuvent gérer à leur gré les relations avec leurs adhérents. Premiers bénéficiaires de l'opération, plusieurs associations : Evolution qui fait de l'Amiga un outil exceptionnel d'intégration des handicapés, Atacom qu'on ne présente plus et Amiga Télécom Paris. Les organisations intéressées par ce service peuvent demander des informations sur le 36-15 DPSH. Attention, les places sont limitées...

Atacom

SALON

La deuxième version du salon Atacom aura lieu les 23 et 24 octobre 1993 de 10 à 19 heures à la salle des fêtes Jean Lurçat à Juvisy sur Orge. La fête promet d'être encore plus réussie que l'année dernière. Sur 1 500 m² de salon se rassembleront près de trente exposants : Amiga Dream, Amiga News, Amiga Revue, AmigaTel, Archos, Artiodactyl, Atelier numérique, Avancée, Bélier production, BGSN, Buggss, Clavius international, Cuda informatique, Free distribution software, Grafix & music system group, Les films du genièvre, MAD, Overscan, Phase, Rombo, Someware, Storm media production, Tecsoft images, VEM, VSPFE, Vitepro. Seront également présents quelques grands noms du monde de l'Amiga : Xavier Leclerc, Benoît Mortier, David Screve, François Lionet (hip hip) et Jean Michel Forgeas. Un rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte d'autant que l'accès est relativement simple : en voiture prendre la direction d'Orly et suivre Juvisy-sur-Orge/centre ville, en train SNCF ou RER, sauter dans le wagon pour Juvisy en partance toutes les quinze minutes. Les personnes souhaitant venir de province peuvent se renseigner auprès de leur club Atacom/Amiga qui prévoit généralement un voyage organisé pour Juvisy.
Renseignements : Atacom Ile-de-France, 3 mail des Corses, 77100 Meaux,
Tél. : (1) 64 34 03 42,
Fax : (1) 64 33 53 61

VSPFE

EXCLUSIVITÉ

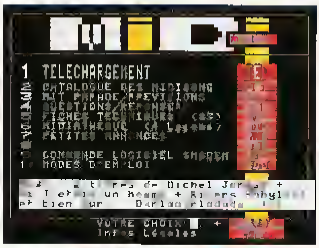
La société VSPFE devient le distributeur exclusif pour les pays francophones européens des produits AsimWare : l'*Asim CDFS 2.0*, l'*AsimVTR* et le CD-Rom *Texture heaven*. L'*AsimCDFS* est un logiciel de contrôle de lecteur CD-Rom. Il permet aux Amiga équipés d'un lecteur CD Rom de lire des CD audio, des CD-Photo, des CD-Rom à la norme ISO9660, HighSierra et Macintosh HFS. Le logiciel est livré avec *FishMarket II*, un CD-Rom comprenant les disquettes du domaine public Fish n°100 à 800. *AsimVTR* est un logiciel professionnel de lecture et de stockage d'animations générées sur Amiga. Il permet notamment d'accélérer la lecture d'animations directes à partir du disque dur de façon à obtenir un débit moyen de 25 images par secondes. Enfin, *Texture heaven* est, comme son nom l'indique, un CD-Rom de textures dédié aux graphistes sur Amiga. Toutes les images sont en 16,7 millions de couleurs. D'autre part, VSPFE annonce la sortie prochaine de *CanDo Professional 2.5*, compatible avec l'Amiga 1200 et 4000. Rappelons pour ceux qui l'auraient oublié que *CanDo* est un logiciel à mi-chemin entre le langage de programmation et le multimédia et permet de réaliser aussi bien des jeux que des présentations professionnelles. Cette version nécessite la version 2.04 du système d'exploitation, un disque dur et 1,5 Mo de Ram. Bien entendu, la version 2.0 du logiciel, restera disponible pour les utilisateurs ne possédant pas une telle configuration.
VSPFE, 36 rue des Prés-Bataille, 77220 Tournan-en-Brie, Tél : (1) 64 07 19 76

Offre d'emploi

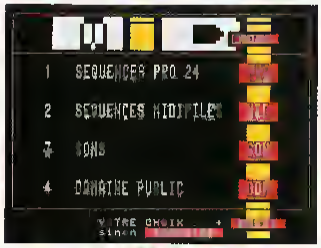
CIS recrute traducteur (trice) anglais/français, poste à plein temps à pourvoir sur Bordeaux, niveau Bac+2, bonne connaissance environnement Macintosh souhaité, pratique d'un outil PAO, adresser lettre de motivation, CV + photo et prétentions à : CIS Service recrutement, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac

Midisong

SERVEUR



Menu general du 36 17 Midisong



Menu telechargement

Telechargement de sons

Serveur spécialisé pour les musiciens sur Amiga, 36-17 Midisong recense près de 1 000 titres sous forme de fichier Midifile. Les branchés de l'interface Midi peuvent télécharger tous les styles de musique et faire "swinger" leurs synthétiseurs et cartes sons. Les séquences musicales sont totalement "éditables" : changement de tempo, "mute" des pistes, changement de sonorité, remixage, visualisation de la partition (selon votre logiciel). La musique, programmée par une équipe de musiciens professionnels est d'une fiabilité étonnante. La compatibilité "Midifile" et "General Midi" les rendent accessibles à tous les logiciels musicaux et multimédia actuels. La version Amiga du logiciel *Smodem*, déjà très répandue, permet un téléchargement fiable et pratique : recherche automatique, reprise du téléchargement en cas de coupure de courant... Les écrans clairs et rapides vous mènent à votre hit préféré et quelques minutes plus tard la "musique" se trouve sur votre disquette ! Et si vous êtes sages, vous devriez retrouver sur la disquette du prochain numéro d'Amiga Dream le logiciel *SModem*.

LA FIN DES LÉGENDES

Jusqu'à présent, les meilleurs réparateurs laissaient environ 35 erreurs sur 39 et parfois même en rajoutaient lors de leurs réparations.

Lancé en automatique, le **réparateur** d'A.B.E. 3.050.D ne laisse souvent plus que 0 erreur. Mais on peut aussi l'arrêter à chaque erreur rencontrée et il vous propose alors immédiatement sa solution et les explications précises de sa suggestion.

Son **éditeur en clair et ultra puissant** de tous les volumes reconnus par votre Amiga vous propose soit une représentation claire et aérée (Mode ABE) adaptée à chaque format de mot long soit une présentation classique (Mode Old) hexadécimale ou ascii. S'il y a une erreur, la encore elle saute immédiatement aux yeux et son aide en ligne, intégrée et en direct, vous propose alors la meilleure solution. Si vous hésitez encore, appuyez sur la touche **Help** pour faire apparaître des écrans d'aides graphiques et textuelles dans la langue de votre choix.

Grâce à son **incroyable avance technologique**, A.B.E. arrivait à tester et afficher tous les octets présentés à l'écran quand les autres logiciels commençaient à peine leur seul affichage... pour un **contre-craquage** efficace. A.B.E. peut aussi fonctionner avec très peu de mémoire. Mieux encore : les **sources de nombreux utilitaires ou routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga : le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images et bien d'autres choses.

A.B.E. 3.050.D : **460.00 FF** * (environ 130 FS, 2.947 FB)*

Apprendre avec les codages ArtinDactyl.

Par l'auteur de nombreux articles dans AmigaNews 44 à 51 et A.N.T. 29 à 35

ANNABELLA GFA : 6 disquettes de cours en français pour tout comprendre sur GFA 3.00 à 4.0a. **350 FF***

JENNIFER AMOS : 5 disquettes de cours comprenant aussi les dernières mises à jour **françaises** du basic et du compilateur **1.36** avec leurs syntaxes françaises. **195 FF***

SPECIAL MISE A JOUR AMOS PRO : **35 FF***

CORRECTION DE LA BIBLE AMIGA : **65 FF***

* Frais de gestion : Frais correspondant à envoi normal : 28 FF, en urgent : 57 FF. DOM-TOM : 35 FF. Etranger : mandat postal + 35 FF ou chèque bancaire + 155 FF.

* A.B.E. 3.050.D : 460 FF (manuel + 6 disquettes) ou copie de votre disk : environ 609 FF.

* Mise à jour disquette : Le disquette A.B.E. + version 4 : 245 FF. 2 : 97 FF. 1 : 140 FF.

* Lavez-le A.B.E. Clean : indispensable pour utiliser A.B.E. 2 : 90 FF ou à : 190 FF.

Manuel seul sur papier A.B.E. : 150 FF.

* Coffret de luxe : 2, FF 00 : offre testée en par dans A.B.E. 3.050.D.

Phase à Atacom

SURPRISE

Phase sera présent à Atacom et présentera les produits suivants importés par CIS : *Vision-24*, *Opalvision*, *DSS+*, *Brilliance* (testé dans ce numéro), l'*A1230 Turbo*, *Scala* ainsi que quelques autres surprises.

Phase Informatique,
93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris.

Edi

LECTEUR EXTERNE

Edi annonce la sortie du *KCS DHD-Drive*, lecteur haute densité de KCS. Equipé d'un interrupteur à trois sélections, ce double lecteur externe (deux lecteurs 3"5 superposés) permet : la lecture de disques haute densité (1,7 Mo), la lecture de disques classiques Amiga (880 Ko), l'utilisation des disquettes PC (HD et DD) avec la carte d'émulation *PC Powerboard*, la sauvegarde 2 Mo (DD) ou 4 Mo en mode compressé spécial KCS sur une seule disquette HD, la lecture et la sauvegarde des modes compressés type *PowerPacker*, l'affichage des pistes, la compatibilité avec *Blitz*, *Cyclone*, *Cyclone T3* et *Synchro Express*.

Autres produits à signaler chez Edi : *Technosound Turbo II*, logiciel musical et les *DataFlyer 4000 SX* et *XDS*, cartes contrôleur SCSI pour unités de sauvegarde respectivement pour le 4000 et le 1200/600. Edi, BP 282, 75625
Paris Cédex 13,
Tel : 45 89 32 00.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 46 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Bons plans

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, découpez les bons ci-dessous (seuls les originaux seront acceptés). Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 22 novembre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

Phase

Phase, le pionnier de l'Amiga en France, propose une réduction de 10% sur trois de ses produits phares

CARTE MEMOIRE A1200 BLIZZARD 4 Mo : 10% de réduction
DIGITALISEUR COMPATIBLE AGA VIDI 12 : 10% de réduction
CARTE CONTROLEUR SCSI2 Z3 FASTLANE : 10% de réduction

Renvoyer un bon accompagné de votre commande ou présenter le magazine à la boutique Phase, galerie "Le square", 93, avenue du Général Leclerc 75014 Paris, tél : 45 45 73 00

Storm

Storm, importateur d'utilitaire publique des produits de Blue ribbon software, propose un petit cadeau à tous ceux qui souhaitent acheter le génialissime logiciel de musique Superjam : deux disquettes gratuites avec des styles de musique

SUPERJAM : deux disquettes gratuites avec des styles musicaux

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Storm, 83, rue du Chemin Vert, 75011 Paris, tel : 43 57 46 57

Ascii

Vous avez un vieil Amiga et la nouvelle génération AGA vous tente ? Pourquoi ne pas bénéficier de l'offre d'Ascii Informatique qui peut revendre votre ancien Amiga ?

AMIGA 1200 OU 4000 : revente de votre ancien Amiga

A l'attention des utilisateurs professionnels, Ascii propose également une formation et installation sur site gratuite (région PACA uniquement) pour l'achat d'un "Journal cyclique d'information" Amiga

JOURNAL D'INFORMATION : formation et installation gratuite

Présenter le magazine à Ascii Informatique, 10, rue Lepante, 06000 Nice
tel : (16) 93 13 08 66

Amigatel

Vous avez besoin d'un cordon minitel ? N'hésitez pas, Amigatel vous propose une affaire géante. Et vous recevrez une surprise en plus !

COROON MINITEL : 50 francs au lieu de 65 francs

Renvoyer un bon accompagné de votre commande et un chèque à Sud-Est Communication, 3, place des Grands Jours, 30210 Remoulin, tél : (16) 66 37 38 70

Archos

Nous ne ferons jamais assez de compliments à la société Archos, supporter inconditionnel de l'Amiga et leader en matière de bornes interactives. A l'occasion du salon Atacom, elle propose, sur présentation du magazine, 10% de remise sur tous ses produits (disques durs, TurboPrint Pro...)

ARCHOS : 10% de remise sur sa gamme de produits

Présenter le magazine au stand Archos sur le salon Atacom

Club français du logiciel

Vous aimez l'image et la 3D ? Le Club français du logiciel se met en quatre pour vous satisfaire et propose une opération originale pour stocker vos images : cinq disquettes vierges vous seront offertes par tranche de 100 francs sur le montant de votre commande.

CLUB FRANCAIS DU LOGICIEL : cinq disquettes vierges par 100 francs de commande

Renvoyer un bon accompagné de votre commande au Club français du logiciel 16, quai Jean-Baptiste Clement 94146 Alfortville cedex.

Cuda

Avez vous jamais rêvé de disposer d'un lecteur haute densité sur votre Amiga ? Près de 1.76 Mo contre 880 Ko cela vous tente ? Cuda vous permet de bénéficier d'une réduction sur ce superbe lecteur de disquette.

DRIVE XL HAUTE DENSITE : 10% de réduction

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Cuda Informatique, 9, rue Saulnier 75009 Paris, tél : 42 46 47 60. Cuda, présent sur le salon Atacom, offrira également ces 10% de réduction sur présentation du magazine

Edi

Les nouveaux produits ne manquent pas chez la dynamique et sympathique société Edi, qui souhaite en faire profiter tous les lecteurs d'Amiga Dream

NOUVEAUTES EDI : 5% de réduction sur toutes les nouveautés de l'annonce publicitaire

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Edi, BP 282, 75625 Paris Cédex 13, tel : 45 89 32 00

Axe informatique

Du matériel à acheter ? Pourquoi ne pas opter pour Axe Informatique. Très proche des préoccupations des lecteurs d'Amiga Dream, Axe offre un superbe jeu aux huit premières commandes. N'attendez pas !

MATERIEL AXE : un jeu aux huit premières commandes

Présenter le magazine à la boutique Axe ou renvoyer un bon avec votre commande à Axe Informatique, 92, cours Julien 13006 Marseille, tel : (16) 91 48 40 55

Fbi

Que diriez-vous d'un disque dur pour votre 600 ou 1200 ? Fbi pense à vous avec l'AmiQuest et le DemonQuest. Venant se brancher sur le port Pcmcia, ces disques durs à petits prix font figure de bolides. N'a-t-on pas contrôle un DemonQuest à plus de deux millions de caractères par seconde ?

DEMONQUEST ET AMIQUEST : 10% de réduction

Renvoyer un bon et votre commande à FBI 18, rue du Dr Roux, 91160 Longjumeau, tel : 60 13 12 23

Phoenix DP

Phoenix, spécialiste du domaine public en France, offre 10% de réduction sur toute sa gamme de disquettes DP. Une occasion à ne pas manquer pour découvrir les bijoux du domaine public

DP PHOENIX : 10% de réduction

Renvoyer un bon avec votre commande à Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cedex.
tel. : (16) 59 82 95 00

Artiodactyl

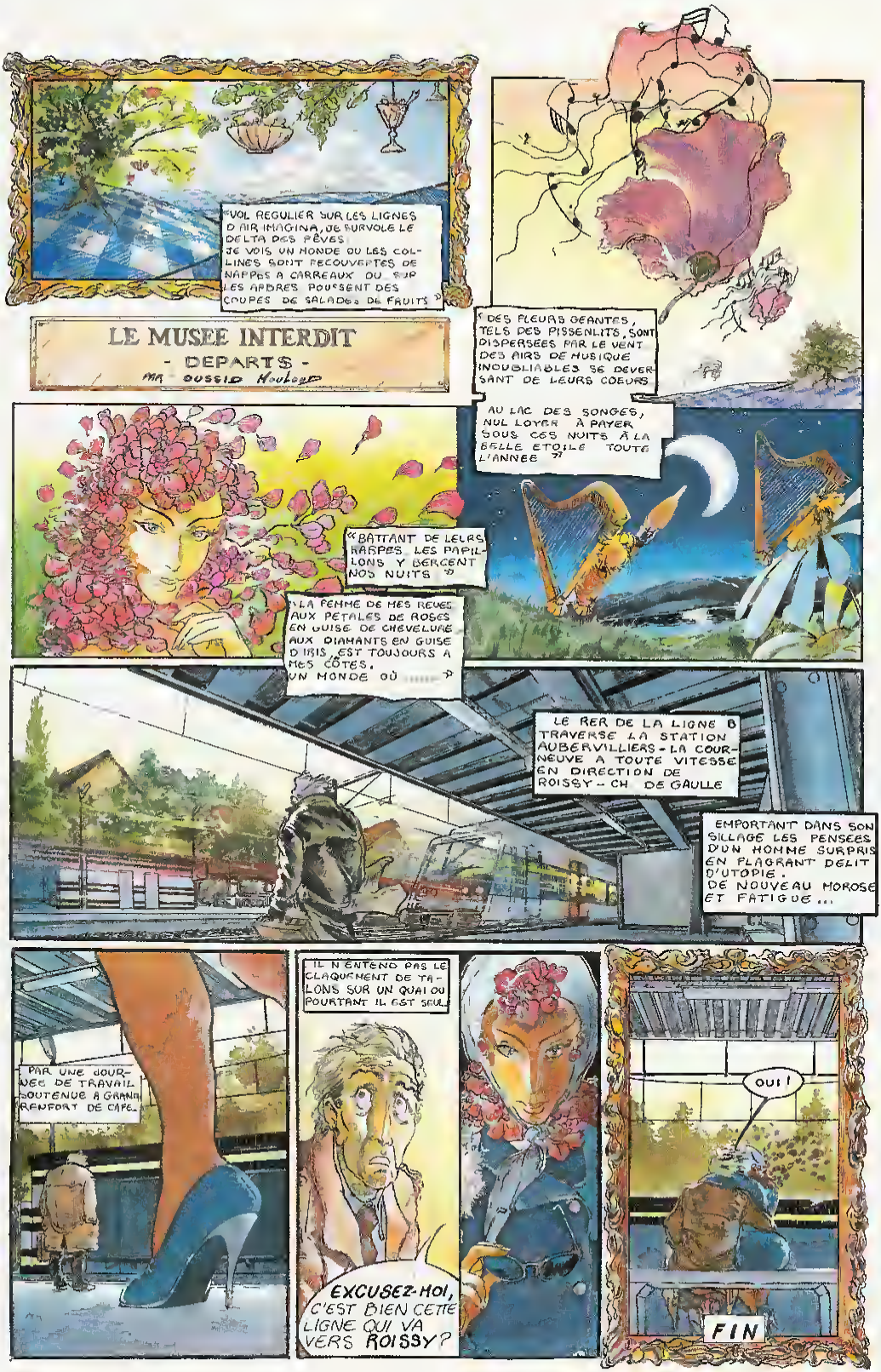
On ne présente plus Artiodactyl. Didacticiel éditeur de volumes ultra-puissant, réparateur de disquettes et disques durs, détecteur de virus... la dernière version de ce maxi-logiciel est proposée à un mini-prix

ABE : 430 francs au lieu de 609 francs

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à l'ordre d'ArtioDactyl France, Pierre-Philippe Launay, 83, rue André Theurier 63000 Clermont-Ferrand

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

PUBLICITÉ


"VOL REGULIER SUR LES LIGNES D'AIR IMAGINA, JE SURVOLE LE DELTA DES PÊVES. JE VOIS UN MONDE OU LES COLLINES SONT RECOUVERTES DE NAPPES A CARREAUX OU SUR LES ARBRES POUSSENT DES COUPES DE SALADES DE FRUITS"
LE MUSEE INTERDIT
- DEPARTS -
MR OUSSID Houlegd
"DES FLEURS GEANTES, TELS DES PISSENLITS, SONT DISPERSEES PAR LE VENT DES AIRS DE MUSIQUE INOUBLIABLES SE DEVERSANT DE LEURS COEURS
AU LAC DES SONGES, NUL LOYER À PAYER SOUS CES NUITS À LA BELLE ETOILE TOUTE L'ANNEE"
"BATTANT DE LEURS HARPES LES PAPILLONS Y BERCENT NOS NUITS"
"LA FEMME DE MES REVES AUX PETALES DE ROSES EN GUISE DE CHEVELURE AUX DIAMANTS EN GUISE D'IRIS, EST TOUJOURS A MES CÔTES, UN MONDE OÙ ....."
LE RER DE LA LIGNE B TRAVERSE LA STATION AUBERVILLIERS-LA COURNEUVE A TOUTE VITESSE EN DIRECTION DE ROISSY-CH DE GAULLE
EMPORTANT DANS SON SILLAGE LES PENSEES D'UN HOMME SURPRIS EN FLAGRANT DELIT D'UTOPIE. DE NOUVEAU MOROSE ET FATIGUE ...
PAR UNE JOURNEE DE TRAVAIL SOUTENUE A GRAND RENFORT DE CAFE.
IL N'ENTEND PAS LE CLAQUEMENT DE TALONS SUR UN QUAI OU POURTANT IL EST SEUL.
EXCUSEZ-MOI, C'EST BIEN CETTE LIGNE QUI VA VERS ROISSY?
OUI!
FIN

2ème SALON DE L'AMIGA

AMIGA 93 ATACOM

23, 24 et 25 octobre 1993 de 10h à 19h

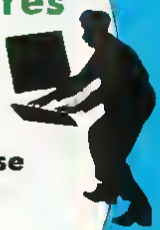
La plus grande exposition et vente de logiciels, de périphériques et d'accessoires Amiga à des prix salon !

5 000 visiteurs
1 500 m² de salon
30 exposants

Le rendez-vous le plus important de l'onnée. La vitrine de tout l'environnement Amiga en France.

VOIR, TESTER, ACHETER.

Toutes les nouveautés Toutes les avant-premières 93 / 94 !



Graphisme
Animotion
Image de synthèse
Vidéo
Musique
Bureautique
Télécommunication
Programmation
Domaine Public

Conférences

Vidéo, Image de synthèse, Animations, Musique, Multimédia, Programmation ...

Le 23 et 24 Octobre journées grand public
entrée 90 francs

Le 25 Octobre journée professionnelle
entrée avec invitation ou carte professionnelle seulement

Entrée gratuite pour les membres *ATACOM*
Pour plus d'informatian, invitatian, billet 20% de réduction SNCF, contacter nos partenaires ou téléphoner ou +33 (1) 64 34 03 42

Salle d'expo Jean Lurcot
allée Jean Olivier Nicolas
91260 Juvisy sur Orge
du 23 au 25 octobre 1993
de 10h00 à 19h00

Voiture : (20 Km Sud de Paris)
Boulevard périphérique prendre A6, direction aéroport d'Orly, puis RN7, direction Evry suivre Juvisy sur Orge-centre ville.

Train SNCF :
Gare de Lyon → Juvisy sur Orge (15 mn)
train toutes les 15 mn

RER Ligne C :
Gare d'Austerlitz → Juvisy sur Orge (11 mn)
train toutes les 15 mn (Elsa, Yeti, ...)

AVEC LA PARTICIPATION DES SOCIETES

ARCHOS
tél. : (1) 60 13 90 49

Atelier Numérique
tél. : (1) 40 24 17 51

AVANCEE
tél. : (1) 45 45 00 50

Modern Applications Développement (M.A.D.)
tél. : (1) 48 78 11 65

SOMEWARE
tél. : 27 57 41 05

Storm Média Product.
tél. : (1) 43 57 46 57

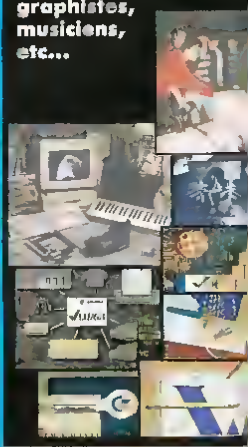
TECSOFT IMAGES
tél. : 87 69 19 50

Vidéo Editions Multimédia (V.E.M.)
tél. : (1) 64 97 96 54

V.S.P.F.E.
tél. : (1) 64 07 19 76

VITEPRO
tél. : (1) 46 38 17 15

Amiga Dream, Cuda, AmigaNews, BUGGS, AmigaRevue, Clavius, AmigaTel, ArtioDactyl, Bélier Production, FDS, Grafix & Music, Les films de Genièvre, Overscan, développeurs, graphistes, musiciens, etc...



Organise par : *ATACOM* Ile-de-France 3, mail des Corses 77100 Meaux - Tel : +33 (1) 64 34 03 42 - Fax : +33 (1) 64 33 63 51

AMIGATEL

Téléchargement de Logiciels :
Des milliers de softs disponibles immédiatement (Kit gratuit)

Contacts en Direct :
Dialoguez avec des passionnés d'Amiga sur la France entière

Rubriques Spécialisées :
Amos, Graphisme, Musique, Programmation, Communication, Domaine Public, Tribunes, ...

Quizz Primé :
A gagner : un Amiga 1200, des périphériques, des abonnements à Amiga-News !!!

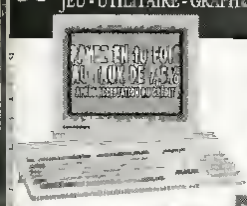
36.14/36.15
AMIGATEL
LE SERVICE MINITEL DE L'AMIGA

LA BOUTIQUE SERVICO

OCTOBRE

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MUSIQUE - FORMATION - DEVELOPPEMENT PORNO INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM
LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION (..US: 6-7-9-3-41-51)

SERVI REPRISE



AMIGA 1200 Processeur 68EC020 14 Mhz - 2 Mo extensible 10 Mo - Port PCMCIA - option SCSI - Connecteur CPU pour carte accelératrice - Nouveau Chip SET AA
32 bits, empl. DSP Vidéo 262 000 Couleurs / 16 millions

SERVIPRIX ! **2490F**

AMIGA 600 ..... 1490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo ..... 3490 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo ..... 3790 F

AMIGA 4000 / 30
68030 / 25 Mhz 2 Mo HD 80 Mo ..... 9990 F
AMIGA 4000 / 40
68040 / 25 Mhz 6 Mo HD 120 Mo ..... 14590 F
AMIGA 4000 / 40 HD 268 Mo ..... **15690 F**

PERIPHERIQUES

GVP Phone Pack ..... 1390 F
GVP DSS ..... 549 F
Tablette Graphique Kurta A4 ..... 6490 F
Tablette Genius GT 906 ..... 2990 F
Lecteur 3"5 externe ..... 490 F
DSS + ... 990F
Squest 88 C ..... 3960 F
Squest 5105S ..... 5160 F
Alimentation externe
A500 / A600 / A1200 ..... 790F
SIMM A1000 4 Mo ..... n.c
Carte Ethernet ..... 1640 F
Vortex 486 DX 25 Mhz ..... 5660 F
Modem Fax / Minitel ..... 1990 F

CARTES ACCELE.

A1200 Turbo 68EC020 à 40 Mhz ..... 2990 F
A1200 Turbo/1 Mo Ram 32 bits ..... 3990 F
A1200 Turbo 4 Mo Ram 32 bits + Copro. 68882 à 40 Mhz ..... 6190 F
BLIZZARD ..... 2950 F

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs ..... 7490 F
GVP VISION 24 ..... 13990 F
Opal Vision ..... 6990 F
VD 2001 + TV Paint Junior ..... 17090 F
VD 4001 + TV Paint Pro ..... 25690 F
Retina ..... 5560 F
Rich 24 ..... 1290 F

ONDULEUR

400 VA ..... 1680 F
600 VA ..... 2590 F

DISQUE DUR 3"1/2	60Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo	210 Mo
40 Mo		1390 F	2190F	2790F	3190F
60 Mo			2090F	2690F	3090F
80 Mo				2490F	2990F
120 Mo					2840F

DISQUE DUR 3"1/2	170Mo	210 Mo	340 Mo	540 Mo	452 Mo
80 Mo	1540 F	1740 F	2040F	2740F	3040F
120 Mo	1940 F	1890 F	1990F	2590F	3490F
170 Mo		1110 F	1740F	2440F	3340F
210 Mo			1620F	2340F	3240F
260 Mo				2100F	3090F
340 Mo					2990F

Tous nos disques durs sont formatés et testés Nous consulter pour des options des images Ham 8 et Demo plus 10 Mo de Ecrans !

DISQUES DURS

HD A600/A1200 42 Mo ..... 1890 F
HD A600/A1200 62 Mo ..... 1990 F
HD A600/A1200 85 Mo ..... 1890 F
HD A600/A1200 125 Mo ..... 2590 F
HD A600/A1200 170 Mo ..... 2190 F
HD A600/A1200 210 Mo ..... 3690 F

GENLOCKS

Genlock genlock c/sec./pal ..... 4790 F
Videomaster ..... 9960 F

CABLES

NAPPE 2 1/2 - 3 1/2 ..... 200 F
NAPPE 2 1/2 2 1/2 ..... 50 F
Cable PERITEL ..... 99 F
Adapteur 25 BD / 15 SVGA ..... 150 F

LOGICIELS PRO

Broadcast Titler 2 ..... 1790 F
Scala Video Titler ..... 690 F
Deluxe Paint IV AGA ..... 845 F
Kindwords 3 ..... 412 F
Maxiplan 4 ..... 412 F
The Art Department Pro 2 ..... 1690 F
Scala Video Studio ..... 1990 F
Fun Color ..... 890 F
Morphus ..... 490 F
Morph+ (ASDG) ..... 1490 F
Imagine 2 ..... 1990 F
Broadcast titler 2 ..... 1990 F
Flammtel 2 ..... 490 F

DEMONQUEST

Sans ..... 1790 F
120 Mo ..... 2290 F
214 Mo ..... 3190 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX ..... 1990 F
CANON BJ 200 ..... 2490 F
Seikosha SL 90 + 24 aig. ..... 1690 F
CANON BJ 70 Plus ..... 5990 F
HP Laser Jet IV ..... 5890 F
CANON LBP 8 IV ..... 10990 F
Fournie avec cable
HP DJ 1200 C ..... 12250 F
EPSON Stylus 800 ..... 3590 F
H.P. Deskjet 510 ..... 2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) ..... 4990 F
PANASONIC KXP 1170 ..... 1490 F

MONITEURS

Moniteur 1905 ..... 1190 F
Moniteur 1085 s ..... 1490 F
Moniteur 1942 ..... 4490 F

SCANNER

PRATIQUE ET RAPIDE

EPSON GT 6500 ..... 9990 F
EPSON GT 8000 (couleur) ..... 13990 F
MIGRAPH (a main) pour Amiga ..... 1990 F
SCANNER (a main) 64 niv. de gris ..... 1290 F

SERVICO
INFORMATIQUE
INTERNATIONAL

SERVICONSEIL

BIENTÔT LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICO !

Centre agréé Commodore, Compaq, H.P.

90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

CD32 : the fu

Cet été Commodore a annoncé qu'il recentrait toute son activité sur l'Amiga et abandonnait de ce fait la gamme compatible PC. Le nouveau cheval de bataille de la marque devient l'Amiga et plus particulièrement sa nouvelle console, l'Amiga CD-32. La CD-32 est un énorme pari sur l'avenir, la question est : pourquoi Commodore y croit autant ?

La CD-32 possède ni clavier ni lecteur de disquette mais intègre en revanche un lecteur CD. Son boîtier gris anthracite prend légèrement plus de place sur un bureau qu'une feuille A4. La CD-32 possède le même bloc d'alimentation que celui des Amiga 500, 600 et 1200 sauf que le bouton de marche-arrêt est situé non pas sur le bloc mais directement sur la console. La CD-32 se charge par le dessus et s'ouvre simplement en soulevant le capot de protection, qui agit aussi comme frein sur le mécanisme du disque. Sur le côté gauche on trouve deux ports joystick et un connecteur marqué "aux" pour un périphérique. Il est déjà possible d'y brancher un clavier (venant d'Amiga 4000 par exemple). Sur le devant il y a un bouton "reset", une prise "casque" de type jack (une bonne chose pour les voisins allergiques aux bruits !) et une molette de réglage de volume pour le casque. Sur l'arrière, se trouve le bouton de marche-arrêt, la prise d'alimentation, deux prises jack correspondant aux sorties stéréo droite et gauche et une sortie mini din de huit broches. Cette dernière prise n'existe que pour les consoles destinées au marché français. Elle rassemble les signaux RVB, Pal composite et S Vidéo (la console est livrée avec un câble péritel se branchant sur cette prise). Il existe également un connecteur de cent cinquante broches protégé par un cache... et c'est là que se trouve peut-être la plus grande innovation : grâce à ce bête connecteur, vous pourrez avoir accès au monde merveilleux et enchanteur de Wal... oups, je dérape... de l'image animée. Et oui c'est ici que la carte Fmv (Full motion video ou vidéo plein écran), s'introduit, celle-ci est optionnelle et sera disponible fin octobre. La Fmv consiste à reproduire des séquences vidéo animées sans saccade, à la vitesse habituelle de déroulement d'un film (soit 25 images par seconde). Autrement dit vous allez pouvoir vous éclater en regardant *Jurassic park* en entier, avec rugissements (ça rugit, un dinosaure ?) en dolby stéréo numérique... quand ce film paraîtra en format video-CD.

L'arrière de la CD avec ses différentes prises

Les deux prises joypad et la prise "aux"

La CD-32 bénéficie des mêmes possibilités que l'Amiga 1200 grâce aux chips AGA. Les jeux pourront donc utiliser 256 0000 couleurs parmi 16,8 millions et tout ça dans une résolution de 800 par 600 ! Mais il est à parier que les éditeurs vont nous sortir des jeux venant des PC avec "seulement" 256 couleurs ! A ce propos, Commodore a justement pensé à ces adaptations. Pour qu'elles soient les plus simples possibles, la CD-32 possède sur sa carte mère un composant qui n'existe dans aucun autre Amiga : le "Planar". Celui-ci permet la transformation en temps réel d'une image de type PC (sous chunky pixels pour les initiés) dans le mode Amiga (donc en bitplanes). En résumé, un jeu PC, peut être adapté en un temps record pour la CD-32... mais non pour les autres Amiga, ce qui pourrait poser des problèmes de compatibilité avec certains jeux CD 32 sur un Amiga possédant l'extension CD promise par Commodore. L'autre différence par rapport aux Amiga 1200 et 4000 sont les ajouts qui

...ll emotion !

ont été faits dans le kickstart (version 3.1) pour la gestion du CD et de ce nouveau chip planar. Le lecteur de CD est à double vitesse (taux de transfert maximum de 300 Ko/s) et multi sessions : il peut lire aussi bien des CD audio que des CD+G, des CD-Rom, des vidéo CD et des CD-photos. Si vous êtes un peu perdu, je vous conseille d'aller jeter un coup d'oeil sur l'encadré ci-contre.

Un centaine de jeux devraient sortir d'ici la fin de cette année. Certains d'entre eux existent déjà pour l'Amiga mais ont été améliorés pour bénéficier des avantages de la console (plus de couleurs, bande sonore de qualité laser), comme *James pond II*, *Robocod*, *Zool* et *Pinball fantasies*. D'autres sont totalement nouveaux comme *Jurassic park*, et le très populaire jeu d'arcade *Mortal kombat*. Deux jeux seront vendus avec la CD-32. Ce sont *Oscar* et *Diggers* (testé dans ce numéro). Toby Simpson, programmeur de *Diggers*, dit à propos de ce jeu : *"il a été écrit directement pour la CD 32, ça n'est pas une adaptation, il y a six pistes audio-numériques, et au moins 256 couleurs sont utilisées avec un background copper de 24 bit. Les 34 niveaux correspondent à 32 000 locations, avec 7 types de terrain. Comme nous n'étions pas limités sur la taille du jeu, we were able to go to town with the amount of graphics"*, les initiés comprendront. Le pari de Commodore n'est donc pas aussi risqué au vu des capacités de la CD-32. La console CD-32 pourra t'elle répéter dans les années 90, le succès du Commodore 64 des années 80 ? L'avenir nous le dira. Le prix de la console CD-32 : environ 2 500 F, la carte Fmv : environ 1 500 F (prix communiqués par Commodore).

Le vidéo-CD

Il y a environ deux mois, un accord a été signé entre les sociétés Commodore, JVC, Matsushita, Paramount home video, Philips et Sony sur un standard mondial pour la vidéo sur disque compact. Le module Fmv de la CD-32 sera le premier à respecter cette norme (Philips annonce, seulement pour la fin de l'année, une carte Fmv pour son CDI). Grâce à ce standard, il est désormais possible de stocker 74 minutes de film sur un simple disque compact. Cette prouesse est due au fait que chaque image du film (donc 74*60*25 images) et la bande son sont fortement compressées sans perte de qualité visible. Le lecteur est chargé de décompresser l'image et le son en temps réel. Comme la fabrication et la duplication des disques compacts est parfaitement maîtrisée et donc peu onéreuse (au contraire des CD-vidéo, qui sont fragiles et compliqués à dupliquer), le marché devrait être immense. Certains éditeurs de CD audio pensent déjà sortir des clips vidéo-CD avoisinant le prix d'un CD sans vidéo. Une dernière remarque : le vidéo-CD ne doit pas être confondu avec le CD vidéo (ou CDV, ou encore "disque vidéo laser"), qui permet à peu près la même chose mais avec beaucoup moins de souplesse. ■

Vous avez dit CD ?

- ***Le CD+G*** *: ce sont des disques compacts audio comportant des images fixes ou de courtes animations qui défilent sur la musique avec le texte des paroles (une de ces applications est le karaoké).*
- ***Le CD audio*** *: qui ne connaît pas le CD audio ou disque compact ? si vous en introduisez un dans le lecteur de la CD 32, vous obtiendrez un menu qui s'affichera sur l'écran de votre télévision.*
- ***Le CD-Rom*** *: le CD-Rom (qui se présente comme les autres sous la forme d'un CD) est un disque laser où sont stockés des sons, des textes, des images fixes ou animées, des séquences vidéo (grâce notamment au procédé CDXL). Il permet de stocker environ 600 Mo d'informations, soit environ 300 000 pages de textes. Ceci permet aux développeurs de jeux de créer des scénarios plus riches avec des séquences plus longues et des personnages plus nombreux, des animations sophistiquées ou ultra-réalistes et d'y ajouter une bande sonore de qualité laser. La console CD 32 respecte la norme ISO 9660 ce qui permet une adaptation rapide des CD Rom existants pour les compatibles PC. De toutes façons, la CD-32 peut lire la plupart des titres CD-Rom du CDTV.*
- ***Le CDXL*** *: c'est un procédé inventé par Commodore pour le CDTV et fortement amélioré pour la CD 32. Il permet des animations vidéo en 256 000 couleurs sur un tiers d'écran SANS carte Fmv et donc utilisable en standard. Certains jeux ou bandes annonces utilisent ce procédé (comme celle du jeu Jurassic park d'Ocean).*
- ***Le CD photo de Kodak (non testé sur la CD-32)*** *: d'après Commodore, il sera prochainement possible de lire des photos CD sur la CD-32 grâce à un CD spécial contenant le programme de lecture et d'affichage des photos.*

Aladdin

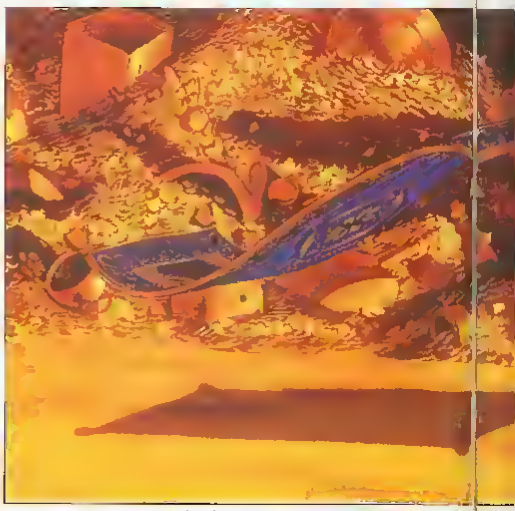
Walt Disney Pictures

MISTER D

Incroyable ! les studios Disney ont encore battu leurs propres records. L'année dernière, La belle et la bête surpassait les recettes de La petite sirène, qui avait pourtant reçu, dans le monde entier, un accueil sans précédent (couronné de deux oscars à Hollywood). Aujourd'hui, Aladdin s'installe comme le plus gros succès jamais rencontré par les usines de tonton Walt. Preuve que le public a envie de rire et de s'amuser. Car Aladdin est avant tout un grand film comique. Bien sûr, depuis toujours, les films de Disney font une large place a l'humour. Mais souvent, ils s'enlisent dans une poésie fabriquée et doucereuse. Avec Aladdin, on retrouve le ton des vrais "cartoons".

C'est l'arrivée, il y a une dizaine d'années, de nouveaux animateurs, plus jeunes que ceux de l'ancienne équipe, qui a donné naissance à ce nouveau style. *"C'est surtout dans le rythme du film que l'on sent l'apport de cette nouvelle génération d'animateurs"* raconte Eric Goldberg. A partir d'une caricature de l'acteur Robin Williams (le professeur du *Cercle des poètes disparus*) Eric Goldberg a animé le Génie qui sort de la lampe magique, pour se mettre au service d'Aladdin. Chaque apparition du Génie provoque des tempêtes de rires. La vraie star du film (ex aequo avec le tapis magique) c'est lui. Emprisonné depuis dix mille ans dans une lampe, au fond d'une caverne, il en jaillit comme un beau diable, volubile, hystérique, et se lance dans un monologue vertigineux. Infatigable, il chante, danse, se trémousse, se transforme en dix personnages à la seconde, devient présentateur de télé, hôtesse de l'air, meneur de revue, tailleur, maître d'hôtel... Son numéro est un étourdissant moment de comédie musicale. *"On a essayé de faire plus rapide encore que Chuck Jones avec Bugs Bunny ou Tex Avery et ses loups !"* poursuit Eric Goldberg. *"Certains spectateurs trouvent que les gags sont trop rapides. D'autres se précipitent pour revoir le film et rire une deuxième fois"*.

Aladdin a fait travailler sept cents dessinateurs et la réalisation a duré deux ans seulement. *Blanche neige et les sept nains*,



Abu, le meilleur ami d'Aladdin et le tapis volant

(1937), avait fait travailler mille personnes pendant quatre ans. Plusieurs centaines d'entre elles étaient chargées de la mise en couleurs, au pinceau, des millions de dessins, tracés sur cellulos transparents, puis placés sur les décors et filmés un par un. *"Pour Aladdin, nous n'avons pas eu à tracer un seul cellulo"*, explique Andreas Dejas, l'animateur chargé de donner vie à l'infâme Jaffar, qui veut "être sultan a la place du sultan". *"Nous sommes huit chefs animateurs, et nous dingeons chacun une équipe d'une dizaine d'animateurs. Nous traçons sur papier les croquis des positions-clés des personnages. Derrière nous, les intervallistes "croquent" les positions intermédiaires. Ensuite, des centaines de traceurs épurent le trait brouillon de nos "roughs". Alors, tous les dessins mis au net sont passés au scanner et mis en mémoire. La coloration se fait également de façon électronique, avec une palette graphique, qui permet d'ajouter des effets impossibles à obtenir au pinceau. Il reste ensuite a incruster les personnages dans les décors, qui, eux aussi, ont été scannés"*

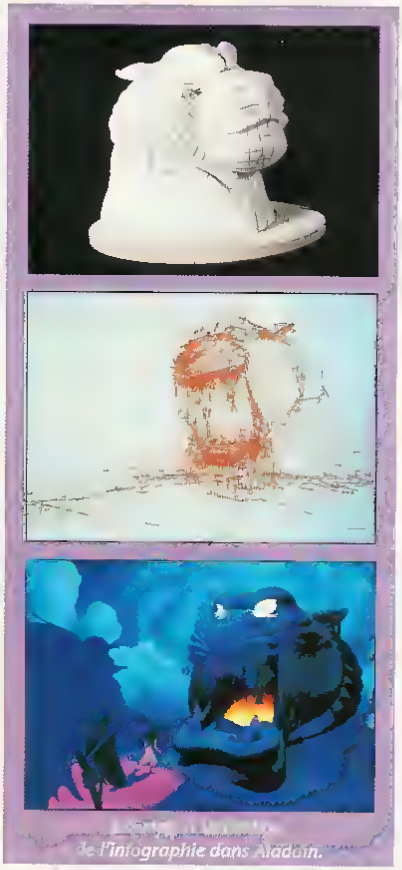
Finie donc la manipulation fastidieuse et interminable qui consistait à passer les cellulos, un par un, sous la caméra. L'ordinateur s'avère

également un outil précieux pour étudier la décomposition d'un mouvement. Déjà dans *Basile detective privé*, on avait remarqué que les très géométriques rouages de Big Ben avaient été tracés et animés par ordinateur. Même chose pour les voitures d'*Oliver et compagnie*. Dans *La belle et la bête*, c'est l'animation en images de synthèse 3D qui faisait son entrée aux studios Disney. Personne n'a oublié cette superbe séquence dans laquelle Belle valse avec la Bête, tandis que le décor bascule,

...volant dans la Caverne des merveilles

comme filmé par une caméra montée sur grue. Dans *Aladdin*, deux personnages sont entièrement animés en images de synthèse : la tête de tigre géante, qui garde l'entrée de la grotte magique, et le tapis volant. A partir des croquis d'Eric Goldberg, une maquette en volume de la tête du tigre a été exécutée. Sur cette maquette, on trace un réseau de lignes, qui se croisent en une multitude d'intersections. Avec un crayon magnétique, on mémorise ces centaines de points d'intersection. L'ordinateur a donc en mémoire une sorte de squelette en fil de fer du personnage,

L'envers du décor



...de l'infographie dans Aladdin.

que l'infographiste anime à volonté. Un des clous du film, la grande scène d'éruption dans la Caverne des merveilles, a également été réalisée en images de synthèse. Avec le Génie, le tapis volant est la deuxième star du film : il est muet mais il marche, ondule, rampe, s'enroule et, bien sûr, s'envole. Ses "mimiques" quasi humaines sont autant de ressorts comiques dans l'histoire ! L'infographiste Tina Price a dessiné à la main ses motifs décoratifs. Et c'est l'ordinateur qui les a animés, en suivant les mille et une déformations du tapis. En mêlant de plus en plus l'animation classique et la création assistée par ordinateur, les productions Disney espèrent continuer à réaliser un film par an. Deux longs métrages sont actuellement en chantier : *Le roi lion* et *Pocahauntas*. ■

***Aladdin* : 1h30. Réalisation : John Musker et Ron Clements. Musique : Alan Menken. Sortie Paris le 10 novembre 1993, sortie nationale le 24 novembre 1993.**

La rubrique "jeux" d'Amiga Dream se veut résolument riche en nouveautés, previews et astuces. Tout ce qui sortira sur Amiga sera dans Amiga Dream. Gregory Halliday, Michel Houng et Christophe Marie, nos trois testeurs de jeux, risquent fort de rendre vos nuits plutôt blanches.

DREAM TOP

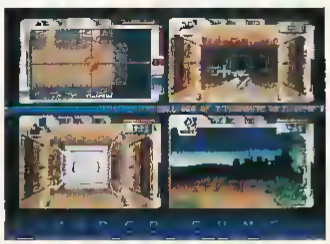
Hired guns

PSYGNOSIS

Les quatre fenêtres sont indépendantes et permettent de jouer à plusieurs

Alors que certains s'évertuent à produire des jeux tout juste potables (je ne citerai pas de noms !), Psygnosis persiste et signe en tant que meilleur éditeur sur Amiga avec des productions de plus en plus remarquables.

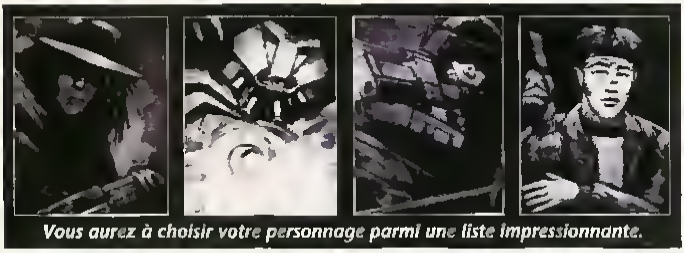
Hired Guns est un jeu de rôle à la réalisation irréprochable. L'intro est déjà impressionnante : une musique à vous couper le souffle et des graphismes en haute résolution de très bonne qualité, un avant-goût qui se veut bien prometteur ! Et pourtant, ceci n'est rien comparé au jeu lui-même. L'écran principal, divisé en quatre parties égales, laisse perplexe : est-il possible de diriger plusieurs personnages comme dans *Space hulk* ? Et bien oui ! Et cette fois,



Baladez-vous dans les dédales d'Hired guns

chaque personnage peut être contrôlé par un joueur différent. En clair (et sans décodeur), pour les esprits lents, on est en face d'un jeu de rôle d'un style nouveau qui permet à quatre individus de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain de jeu au même moment ! Ici, l'"heroic-fantasy" est mise à l'écart, supplantée par une toile de fond futuriste qui a permis à l'imagination fertile des concepteurs de laisser libre cours à la fantaisie.

La planète Luyten est le siège d'un énorme complexe visant à produire génétiquement des organismes hostiles, afin de conquérir la galaxie. Pour les en empêcher, il faudra détruire tous leurs moyens logistiques (réacteurs, tours de communication, labos, centres de commandement) et sortir indemne(s) de leur repère. Les missions sont nombreuses et variées, chacune ayant un but bien précis qui portera un coup décisif à l'adversaire. Trois modes de jeu sont présents : le mode "entraînement" pour se faire la main (cinq missions), le mode "action brève" proposant une quinzaine de courtes missions, et le mode "campagne" permettant d'effectuer la totalité des missions, les



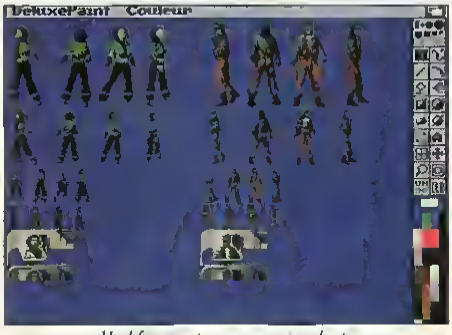
Vous aurez à choisir votre personnage parmi une liste impressionnante.

personnages évoluant au fur et à mesure de votre progression. Petit clin d'oeil à une autre production Psygnosis : l'une des missions du mode "action brève" vous opposera à des adversaires inattendus : des Lemmings aux intentions belli-

Les pieds dans l'eau

queuses ! Les déplacements sont identiques à *Eye of the beholder*, vous vous déplacez case par case dans un environnement en 3D. Les graphismes sont très réussis et les décors variés (intérieurs, extérieurs et même aquatiques !). Outre cette vision des alentours en trois dimensions, chaque fenêtre possède plusieurs menus. L'inventaire, comme son nom l'indique, fait état des objets que vous transportez (armes, cartes d'accès...). C'est depuis ce menu que vous pourrez ramasser un objet, le déposer ou l'utiliser. Il est intéressant de souligner que les objets peuvent être endommagés, devenant alors inutilisables ! Les armes vont du simple pistolet au lance-flammes, en passant par les mines anti-personnelles et les objets sont multiples et variés (clés, rations...). Le scanner, dont tous les personnages ne sont pas pourvus, active la carte des environs y plaçant pièges, ennemis ainsi que passages secrets. Enfin, un tableau dresse vos statistiques : endurance, énergie, expérience, et capacité maximale de charge personnelle, limitant le nombre d'objets transportés.

Comme je le disais précédemment, il est possible de jouer à quatre simultanément. Cependant (à moins de faire partie d'une famille nombreuse), il se peut qu'une, deux, ou trois personnes seulement désirent jouer à *Hired guns*. Dans ce cas, pas de problèmes, chaque joueur guidera les pas de plusieurs aventuriers qui seront déplacés soit simultanément, soit séparément. Encore mieux, deux Amiga peuvent être connectés ensemble, rendant le jeu à plusieurs bien plus convivial. De plus, les bruitages sont superbes, créant une ambiance sonore hors du commun. Les machines dotées de 2 Mo de mémoire auront la chance de disposer de 400 ko de digits sonores supplémentaires ce qui ravira les possesseurs de 1200.



Modifiez vos personnages à volonté

Option intéressante : les sprites des personnages sont modifiables à loisir sous n'importe quel soft de dessin ; les graphistes en herbe et autres mordus de la digitalisation apprécieront ! Que dire de plus si ce n'est que le logiciel est installable sur disque dur et configurable en français, le jeu a donc été peaufiné dans les moindres détails. Pour

résumer, la possibilité de jouer à quatre, la beauté des graphismes et la magnificence des sons font de ce jeu un véritable chef d'oeuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

Le choix des armes

93%

Jeu de rôle

SON	18
JOUABILITÉ	16
GRAPHISME	17

1 à 4 Joueurs

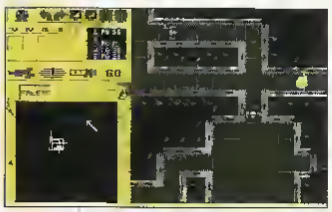
- **Tous les Amiga**
- **1 Mo de Ram, 2 Mo pour profiter pleinement des sons**
- **Notice en français, texte en français à l'écran**
- **5 disks**

Space hulk

ELECTRONIC ARTS

La vue principale en 3D

Devant la menace que représentaient les Genestealers, l'Empire décida d'agir sans détours. Pour ce faire, plusieurs détachements de Terminators furent envoyés pour anéantir l'ennemi sur son propre terrain. Celui-ci se terre dans d'immenses vaisseaux que les innombrables voyages interstellaires ont rendu méconnaissables : les Space hulks. C'est au beau milieu de ces dédales de métal et de pierre que les Terminators devront débusquer leurs adversaires sanguinaires et les exterminer. De nombreuses missions se succéderont dans des couloirs aux décors aussi variés que sinistres. Avant chacune d'entre elles, un briefing en expose les points essentiels. Le but de la mission n'est pas toujours de détruire le maximum d'ennemis, il peut s'agir de récupérer un objet ou encore d'incendier l'un de leurs quartiers généraux. De plus, il ne faudra pas oublier de regagner au plus vite l'issue de secours, afin de ne pas subir les représailles des aliens (d'ailleurs fortement inspirés du film).
Deux écrans principaux permettent aux deux modes de jeu (action et stratégie) de se relayer. Le premier permet de se mettre à la place de l'un des cinq Terminators qui composent une escouade. La vue centrale contrôle le personnage principal tandis que les autres vues surveillent les faits et gestes des quatre autres. Il est donc possible de diriger ce Terminator en temps reel, a la maniere de *Eye of the beholder*, en le faisant avancer, reculer, se tourner, tirer et prendre des objets. A tout moment, on est en mesure de changer de personnage principal en choisissant l'un des autres Terminators. Mais, vous allez me dire : "dans ce cas, on ne peut pas contrôler tous les Terminators en même temps !". Et bien si ! Le second écran susnommé est là pour y remédier.
Grâce à lui, chacun des cinq robots peut etre programme pour effectuer une ou plusieurs actions particulières (jusqu'à cinq), comme se deplacer de tel endroit à tel autre, se tourner, changer d'arme ou bien ouvrir une porte. C'est de cette programmation que dépend le succès de la mission. Par exemple, si l'un des Terminators détient un canon a longue portée, il sera plus à l'aise dans un long couloir. En revanche, s'il porte un lance-flammes, il pourra éliminer plusieurs aliens d'un coup, bloquer un croisement ou mettre le feu à une vaste salle. Il faut donc décider qui fait quoi, où et comment. Dans ce mode, le jeu est vu de dessus, ce qui permet d'avoir un champ de vision assez large et plus pratique pour la gestion des robots. La programmation peut s'effectuer en temps réel, mais il est conseillé d'utiliser l'option "freeze" pour interrompre momentanément tous les déplacements (même ceux des monstres), et réfléchir en toute liberté a la stratégie que l'on va adopter. Seule ombre au tableau, le temps imparti pour l'option "freeze" est limité. Une fois cette limite atteinte, il ne reste plus qu'à courir vite ou a prier, car les ennemis ne font pas de quartiers. Il est néanmoins possible de regagner de précieuses secondes : en effet, à chaque fois que l'on évolue en mode "temps réel", la réserve de "freeze" augmente proportionnellement. Il suffit de bien gérer son temps pour éviter une bien mauvaise surprise.
La réalisation est impressionnante. Le mode de déplacement 3D est assez rapide et moins saccadé que pour *Eye of the beholder* ; on est vraiment au coeur de l'action. La partie gestion est très simple dans son fonctionnement, laissant la stratégie s'exprimer à son gré. La difficulté est progressive, une phase d'entraînement ayant été prévue. Le son n'est toutefois pas au rendez-vous. Autre petit regret : l'impossibilité d'installer le jeu sur disque dur. Mais bien sûr, l'intérêt principal surpasse largement ces détails et fait de *Space hulk* LE jeu idéal pour les adeptes de stratégie.



Ecran 3D de déplacement

Rencontre du troisième type

91%

Stratégie/action

SON	11
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	15

1 joueur

- **Tous les Amiga**
- **Non installable sur disque dur**
- **3 disks**
- **Notice en français**

ECTS Ludik Park

MICHEL HOUNG

Du 5 au 7 septembre, se tenait à Londres l'ECTS d'autamne, salan prafessiannel spécialisé dans les jeux vidéa. Au sein d'une majarité écrasante de cansales, l'Amiga n'avait pas à rougir des nauveautés présentées par des éditeurs aussi réputés que Renegade, Team 17 au Psygnasis...

● Coktel Vision

Ce brillant éditeur français ne prévoit pour l'instant qu'un seul produit sur Amiga : le troisieme episode de *Goblins*.

● Codemasters

La plus originale des societes d'édition anglaises présentait deux jeux pour l'Amiga : *Cosmic spacehead*, ou les aventures d'un petit cosmonaute et *Fantastic Dizzy*, un ocuf trebuchant dans un jeu de plates-formes.

● Core Design

Cet éditeur, bien connu pour ses nombreux hits, nous prépare *Dark stone*, *Heimdall II* et *Universe*. On ne sait pour l'instant pas grand chose mais on vous tiendra au courant. A l'heure où vous lirez ces lignes, *Bubba'n stix*, *Cyberpunk*, *Wonderdog* et *Darkmere* devraient être chez les revendeurs.

● Empire

Signalons, dans le désordre : *Cartoon animator*, *Maelstrom*, *Twilight 2000*, *Cyberspace*, *Combat classics* (qui comprend *Pacific islands*, *Silent service II* et *F19 stealth fighter*), *Campaign II*, *Award winner II*, *Dream web* et *Magic boy*. Une grande carriere de "classique" est attendue pour ce dernier jeu : *Magic boy*, un bebe équipé d'une cape et d'une baguette magique aura a déméler les énigmes de 64 niveaux et 32 pieces cachées.

● Flair

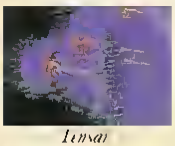
Genesis

Flair prepare des hits comme *Oscar* (déja disponible sur CD-32), un fantastique jeu de plates formes en version Amiga et A1200 pour octobre. Pour novembre, on devrait voir *Genesis*, un magnifique jeu d'aventure dont le héros est une heroine aux formes des plus avantageuses. Plus près de nous, il y aura *Reach out for gold*, un jeu multi-sports humoristique, *Treasure in the silver lake*, un autre jeu d'aventure et enfin *Surf ninja* sur Amiga et A1200.

● Gandslam

Reunion

Grandslam prevoit une série de nouveautes qui vous feront mieux connaitre notre triste futur ou, à l'inverse, les temps barbares du Moyen-Age. Pour les jeux d'anticipation, *Reunion* vous mettra aux commandes d'un vaisseau intergalactique gérant la colonisation de l'univers. De son côte, *Tensai* met en scène le combat mortel de deux clans survivants à une explosion nucleaire.



Tensai

The seventh sword of mendor et *Realms of darkness* vous feront remonter dans le temps. L'un est un jeu de rôle, l'autre est un jeu de stratégie, dont l'ecran de commande n'est pas sans rappeler celui de *Populous*.

Realms of darkness

● Gremlin

Autre grand éditeur Amiga, Gremlin nous prepare *Zool II* (avec la Zoolette et le Zool dog) sur Amiga et A1200, *Kit vicious* et *K240* (la suite d'*Utopia*) sur Amiga pour novembre. *Legend of sorasil* et *Premier manager II* arriveront quant a eux en octobre.

Zool II

Toujours en octobre, un shoot'em up nommé *Disposable hero* sera disponi-

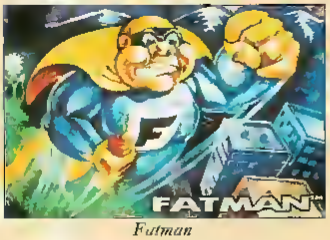
Lint deal

ble. Le peu que nous avons pu en voir laisse augurer d'un tres bon soft.

● Interplay

Cet éditeur américain, à qui l'on doit la série des *Battle chess*, prépare *Castles II*, *Stor trek* et *Lords of the rings* pour Noel.

● Kompart



Fatman

Kompart représentait en Angleterre bon nombre d'éditeurs. Thalamus en tout premier lieu qui annonçait *Arsenal*, une simulation de football très maniable. *Shenandoah*, un shoot'em up très classique (avec un vaisseau disposant de plus de trente armes différentes) realisé par une equipe suedoise. Enfin, *Fatman* un jeu hilarant basé sur un scénario complètement affolant . un savant fou a mis au point une formule destinée à détruire tous les gros de la Terre. Heureusement, un heros bedonnant repondant au doux nom de *Fatman* (genre *Superman* avec une triple bouée a la place des abdos) saura détruire la formule. Signalons enfin *Naughty ones*, *Survival* et *Airline combat* d'Interactivision.

Shenandoah

● Krisalis

Apres *Soccer kid* testé dans ce même numéro, de nombreux jeux sont en route et devraient arriver pendant l'hiver. Il s'agit de *Manchester united premier league champions* qui s'annonce comme un sérieux concurrent de *Sensible soccer* et *Goal* pour octobre. En novembre, *Sabre team* débarque sur A1200. A plus long terme, c'est-a-dire début 94, *Soccer kid* devrait sortir sur A1200 accompagné de *Formula one* (titre provisoire), *Kingdoms of Germany*, *Legends*, *Soup trek* et *The club* (titre provisoire). Nous y reviendrons.

● Max Design

Max Design, société allemande, présentait *Burntime*, un logiciel de simulation économique dans un environnement plutôt hostile : l'après troisième guerre nucléaire. Plusieurs joueurs peuvent prendre part a la simulation pour contrôler le maximum d'espace vital. Un jeu qui rappellera a certains le celebre *Utopia*.

● Microprose

Outre *Dogfight*, Microprose devrait nous offrir *F117A nighthawk* pour octobre. Ce dernier jeu vous met aux commandes d'un avion furtif devant effectuer des missions de bombardement pendant la Guerre du golfe.
Les prévisions à plus long terme annoncent *Starlord*, programmé par Mike Singleton et *Fields of glory*, qui promet d'être le meilleur wargame en 1994.

● Millenium

Le premier éditeur de jeux CD-32 continue a produire des titres pour Amiga et A1200. Ainsi *Brutal sports football* (véritable apologie de *Rollerball*) en octobre et *James Pond III* en novembre devraient être leur fer de lance.

● Mindscape

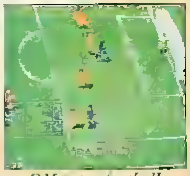
Beaucoup de jeux CD-32 pour Mindscape et une grosse nouveauté pour Amiga : *Battletoads*. Dans ce soft, Zitz, Rash et Pimple sont trois testeurs de jeux infectés par un virus informatique (alors comme ça c'est contagieux ?), projetes dans un monde pixelisé peuplé de monstres.

● Mirage

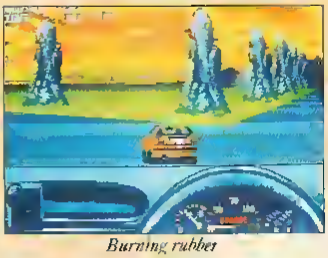
Ce jeune éditeur possède plusieurs softs en cours dont *Jack the ripper* pour octobre, *Rise of the robots* version Amiga pour début 1994, juste avant les versions A1200 et CD-32.

● Ocean

Ocean ne lésine pas sur les moyens. Tous les softs qui sortiront sur Amiga auront une adaptation particulière pour l'A1200.
Il en est ainsi pour *OM superfootball*, *Burning rubber*, une course de voiture autour du monde, *Ryder cup*, une simulation de golf et *TFX*, un simulateur de vol ultra-perfectionné. A plus long terme, *Inferno* (que l'on peut également appeler *Epic II*), *Dennis* (accompagné de sa malice) et *Mr Nutz* (ci-dessus) devraient voir le jour.



O.M super football



Burning rubber

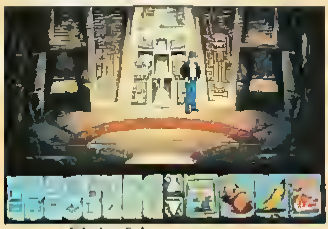
● Psygnosis

Récemment racheté par Sony, cet éditeur prépare une ribambelle de softs d'ici Noël. Préparez-vous, voici la liste complète.
Courant octobre, *Globule* risque d'accrocher plus d'un joueur. Il en va de même pour *Theater of death*, sorte de jeu de stratégie et *Perihelian* qui n'est en fait que la suite d'*Armourguedon*. Toujours pour le mois d'octobre, *Benefactor* sera disponible. On ne sait pas grand chose de ce jeu alors suivez bien les prochains numéros d'Amiga Dream.
Au mois de novembre, Psygnosis sortira *Wiz n liz*, adapté d'un jeu Megadrive, *Innocent until caught*, leur tout premier jeu d'aventure a la Lucasarts, *Magician's castle*, *Brian the Lion*, *G2* et *Second samurai*, la suite de *First samurai* qui s'annonce grandiose.
En decembre, on découvrira enfin *Puggsy* adapté d'un jeu Megadrive.
Beaucoup d'autres titres sont en préparation principalement sur CD-32.

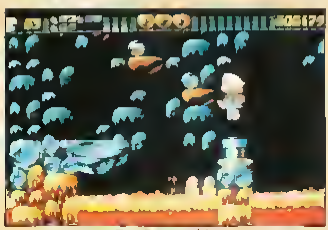
● **Renegade**

Elfmania

Chez ces programmeurs, on va découvrir très prochainement *The chaos engine* version A1200 en octobre, *Elfmania*, un beat'em up qui risque de surpasser *Street fighter II* et *Body blows* pour décembre. Plus tard, printemps 94, un jeu d'aventure nommé *Flight of the amazon queen* devrait voir le jour tout comme *Ruff'n tumble*, un jeu de plates-formes fort sympa, *Sensible world of soccer*, la suite sur célébrissime *Sensible soccer* et enfin *KTM motocross*. Les Bitmap Bros préparent dans le plus grand secret un jeu pour l'instant intitulé *Z*. A suivre.



Flight of the amazon queen



Ruff'n tumble.

● **Sierra on line**

En attente chez Sierra, *King quest VI* qui devrait arriver à la fin octobre.

● **Supervision**

Supervision prévoit deux logiciels. *Donk*, qui sortira également sur CD-32, devrait être disponible pour l'Amiga et le 1200 en 256 couleurs. Une version française du *Monopoly* devrait suivre. Agrémentée d'images superbes du plateau de jeu et de l'évolution de vos pions devant les hôtels et autres gares, *Monopoly* devrait enthousiasmer les abonnés à la rue de la Paix.

● **Team 17**

L'éditeur star sur Amiga par excellence possède de nombreux hits en puissance. Mis à part *Overdrive* testé dans ce numéro, on devrait voir arriver *Body blows galactic* sur Amiga et A1200 ainsi qu'*Alien breed II* aussi sur Amiga et A1200.

Toujours actifs sur le marché des jeux "budgets" (moins de 150 francs), *F17*, un jeu de course de F1 et *Qwak* (tous deux testés dans ce numéro), *Cardiaxx*, *Assassin b-mix* et *Apache*.

● **US gold**

Une énorme nouveauté est prévue du côté de chez US-Gold : *Winter olympics*, adaptation des jeux olympiques d'hiver, dont la licence a été obtenue avec éclat par l'éditeur. Au programme : saut à ski, bobsleigh, ski alpin, biathlon, luge, patinage de vitesse.

● **Virgin**

Mortal kombat

L'un des plus grands éditeurs nous concocte un maximum de softs. En octobre sera visible enfin *Apocalypse*, sorte de *Choplifter* (que les vétérans du C64 et de l'Apple II ne peuvent avoir oublié) revu et corrigé. Programmé par Revolution software, *Beneath a steel sky* emmènera de nombreux aventuriers dans un monde futuriste bien glauque. De chez Akklaim, le célébrissime jeu de baston *Mortal kombat* déboulera dans les chaumières pour novembre. Toujours pour le mois de novembre : *Krusty's fun house*, *Cool spot*, *Alien III*, *Bart vs the world*, *Cannon fodder* et *Terminator II*, le jeu d'arcade. Pour 94, un seul titre a été annoncé pour l'instant, il s'agit d'*Overlord*.

Voir également le dossier en page 72 pour tout connaître des nouveautés CD-32 annoncées à l'ECTS

LE TOP DU DP

Selection Special A1200

3188	Hotkick 1.3	Pour passer du systeme 3.0 au 1.3
3191	Giger Tetris	Une version de Tetris en 256 couleurs
3364	Planet Groove de Team Hoi	le 1ere demo pour 1200
3594	Demo 1200 de Digital	La demo officielle de Commodore
3709	Ago Soft	Compilation d'utilitaires pour 1200 (3)
3890	MSN V 1.8	Moniteur systeme pour A1200
3757	Zool Aga	Preview du jeu en 256 couleurs
3747	Aga anim de NightBreed	une animation en 256 c
3765	Aga Intros Vol 1	Compilation d'intros AGA
3782	Motorola Invaders II	Jeu DP en 2 disquettes pour 1200

LES NOUVELLES DEMOS POUR AMIGA 1200

3832 CHROMAGIC de Dual Crew
3867 NOP AGA de Muffbusters
3868 PANTA RHEI de Talent
3900 MINDWARP de Team Hoi

NOUVEAUTES MEGADEMOS & MUSIC-DISKS

3824	BOOK OF SONGS	Complex (2 disks)
3827	RAVERANCE	Cyclone
3850	SKIZZO DEMO 2	Qnu Design (4 disks)
3856	NEURAL ASSAULT	Rage
3857	3 FOR ONE	Chryseis
385a	Romantic Demo	Melon Dezign
3859	242 (Elfmania)	Fairlight
3860	Subtle Shades	Nuance
3861	Extension	Pygmy Project
3862	Art and Go	Impulse
3864	World of Confusion	Vomit (2 disks)

(Toutes ces disquettes sont compatibles 1.3, 2.0 et 3.0)

COLLECTIONS DISPONIBLES

PHOENIX DP	1 - 3900 et plus
FRED FISH	1 - 930 et plus
CAM	680 - 820 et plus
AMOS DP	1 - 359
OPAT	1 - 36 et plus
17 BIT SOFT.	1 - 2301
LSD Legal Tools	1 - 101
SCOPE	1 - 220
X'AGA	1 - 34

CATALOGUE COMPLET EN 2 DISQUETTES 15 Frs

TARIFS DP

(Frais de port inclus)
de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus : 10 frs

ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE, MANDAT OU CB

option envoi colissimo + 10 Frs
option recommandé + 15 Frs
contre remboursement + 50 Frs

POWERPACKER PROFESSIONAL V.4

De Nico Francois
Le cruncher le plus efficace enfin disponible
(Incluent: PPShow, PPMore, PPAnim, PPType, RemapInfo, PPLib, ReqTools etc ..)
VERSION FRANCAISE
Compatible 1.3/2.0/3.0
150 Frs

COURS ASSEMBLEUR
SPECIAL DEMOS

N°1 à 12
L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET EXEMPLES COMMENTES
Compatible 1.3/2.0/3.0
150 Frs par numéro

PHOENIX-DP

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

Jeux du mois

Genesia

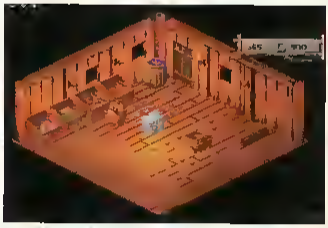
MICROIDS

Le relief peut s'avérer un allié utile

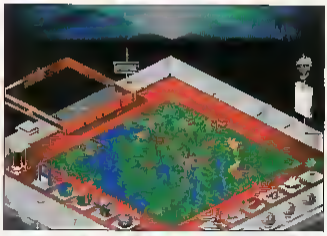
Quoi de plus fabuleux que de pouvoir contrôler le destin d'un peuple entier ? Le challenge est de taille, mais l'éditeur relève le défi en produisant un logiciel à la hauteur de cette ambition. Originellement programmé en Amos (oui vous avez bien lu !), ce jeu au look Populousesque est tout à fait digne de son prédécesseur. *Genesia* est un subtil mélange de *Populous, Mega lo mania, Powermonger* avec un zest de *Sim city*. En effet, ce programme intègre la plupart des options de tous ces jeux tout en y intégrant certaines de son propre cru.

Votre but est de vaincre l'adversaire (humain ou non), que ce soit militairement, économiquement ou encore foncièrement. Vous êtes totalement maître du destin de vos citoyens. Vos sujets (en nombre limité) peuvent exercer une activité professionnelle allant du paysan à l'architecte en passant par le bûcheron qu'il faudra choisir avec discernement. En effet, chacun de ces métiers a une importance dans la chaîne économique. Le bûcheron coupe du bois pour que le menuisier le travaille, et ce même bois est utilisé par l'architecte pour construire un édifice possédant lui aussi une fonction bien définie. Ainsi, une foreuse alimentera en matières premières la population qui pourra ainsi construire encore plus de bâtiments. Plus la ville semblera prospère, plus il faudra faire attention à ce qu'elle ne dépérisse pas, en construisant notamment un entrepôt pour y stocker les fruits de la production ou bien des maisons, prêtes à accueillir les nouveaux venus. Plus tard, lorsqu'un atelier sera créé, des inventeurs et des forgerons se mettront à l'oeuvre pour faire progresser la cité et lui permettre, pourquoi pas, de commercer avec l'extérieur. L'aspect militaire n'est pas en reste, l'un de vos colons peut choisir en effet une carrière dans l'armée et tenter de conquérir un territoire voisin. Détrompez vous, car malgré l'innocence de ses graphismes, ce jeu n'est pas si simpliste qu'il n'y paraît. Plus on avance et plus on s'aperçoit qu'il est diaboliquement complet. En effet, il faut penser à tout : production, construction, invention, colonisation. Tout cela n'est pas rebutant, bien au contraire, et on a vite fait de se prendre à ce jeu qui, croyez-moi vous occupera pendant de nombreuses soirées (surtout à plusieurs !)

Utilisation des reliefs pour la construction



L'entrepôt ou les réserves sont stockées



Les saisons se succèdent tout comme le décor

90%

Stratégie

SON	12
JOUABILITÉ	15
GRAPHISME	14

1 à 3 Joueurs

- Tous les Amigo
- Notice en français
- 3 disks

Terminées les situations inextricables et les pannes devant l'ordinateur. Nous inaugurons cette rubrique dédiée aux "cheat modes" par quelques codes et astuces pour cinq brillants sujets du monde des jeux sur Amiga : The lost vikings, Humans, Desert strike, Superfrog et A-train.

The lost vikings

Interplay

Rien n'est plus simple que de découvrir les niveaux de ce superbe jeu aux relents nordiques grace aux codes d'Amiga Dream.

Level 2 - GRBT
Level 3 - TLPT
Level 4 - GRND
Level 5 - LLMO
Level 6 - FLOT
Level 7 - TRSS
Level 8 - PRHS
Level 9 - CVRN
Level 10 - BBLS
Level 11 - VLCN
Level 12 - OCKS
Level 13 - PHRO
Level 15 - SPKS
Level 16 - JMNN
Level 17 - SMRT
Level 18 - V8TR
Level 19 - NFL8
Level 20 - WKYY
Level 21 - CMBO
Level 22 - BBLL
Level 23 - TTRS
Level 24 - JLLY
Level 25 - PLNG
Level 26 - BTRY
Level 27 - JNKR
Level 28 - CBLT
Level 29 - HOPP
Level 30 - TRDR
Level 31 - FNTM
Level 32 - WRLR
Level 33 - TRPD
Level 34 - TFFF
Level 35 - FRGT
Level 36 - 4RN4
Level 37 - MSTR

Humans

the jurassic levels

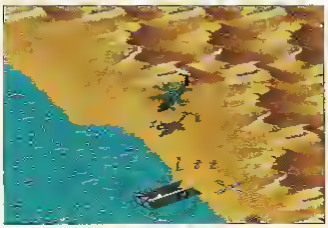
Mirage

Que dire de ces codes pour Humans si ce n'est qu'ils combleront ceux qui ne connaissent qu'une partie infime de ce jeu géant

Level 1 - WHEELS ON FIRE
Level 2 - ROLLING DOWN
Level 3 - THE ROAD
Level 4 - SKIVE OFF
Level 5 - DAY TRIP
Level 6 - GIRAFFES
Level 7 - MAKE UP
Level 8 - FLYING AVENGER
Level 9 - WIBBLE
Level 10 - BILL AND BEN
Level 11 - SPITFIRE
Level 12 - DESERT ANGEL
Level 13 - NOONEKNOWSUS
Level 14 - APRIL 1993
Level 15 - ALMONDBURY
Level 16 - KATE
Level 17 - SNESSY
Level 18 - OLDHAM8BORO1
Level 19 - FROG AND TOAD
Level 20 - DANSPAM
Level 21 - SAVERRANCER
Level 22 - I9ACOPY
Level 23 - M LOVE BONE
Level 24 - ASYLUM
Level 25 - WINOPUSKA
Level 26 - ALICEINCHAINS
Level 27 - ABSOLUTELY
Level 28 - FABULOUS
Level 29 - ED AND PATS
Level 30 - SWEETIES

Desert strike

Electronic arts



Des retours prometteurs

Codes des différents niveaux : BQOQAEB, ALHHHZV, WEIVVJT, ONKKQKF.

Après avoir utilisé le code BQQQAEZ pour bénéficier de dix vies, vous pouvez presser sur la touche "F9" pour disposer des reserves maximales de munitions.

Essayez également le code HARDCASE afin d'obtenir des armes inepuisables. Attention, ce code vous attribue en revanche un coefficient "Armour" assez faible

Superfrog

Team 17

La super-grenouille, a ne pas confondre avec la tortue-ninja, peut être corrompue. La preuve avec ces codes :

Forest World : 234644, 447464, 747822
Castle World : 392822, 446364, 984448, 477444
Circus World : 343522, 822311, 922334, 091332
Ancient World : 4674654, 818234, 182394, 298383
Ice World : 452234, 984841, 383772, 093152
Moon World : 387211, 981122, 017632, 398112

A-train

Maxis

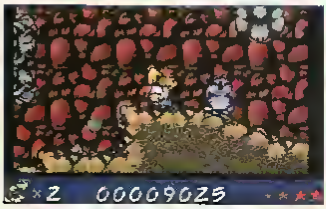
Astuce surprenante pour le non moins surprenant *A train* de Maxis : pendant la partie, tapez "CHEATERCHEATERWIMP" pour obtenir beaucoup, beaucoup d'argent.

Construire et prospérer sans frais

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Amiga Dream, Astuces, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon.

Wonderdog

CORE DESIGN



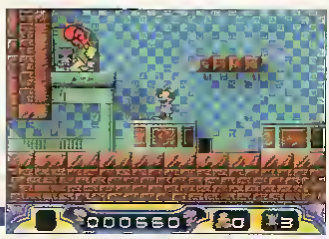
Un héros qui a du chien

Déjà sorti sur la Mega-CD, *Wonderdog* est un nouveau jeu de plates formes des créateurs de *Chuck rock*. A ce sujet ces deux jeux se ressemblent beaucoup. Le but du jeu : diriger un "super chien" (pourquoi pas !) parti délivrer huit planètes (en fait les huit niveaux) dans des décors "cartoonesques". Le héros est lui même assez sympathique, affublé de grandes oreilles et est un peu roublard. L'humour est omniprésent dans *Wonderdog*. Il suffit d'apprécier les attitudes du héros et surtout celles des ennemis lorsqu'ils sont touchés. Quelque soit le niveau, de nombreuses salles secrètes regorgeant de bonus sont a découvrir et de mini-énigmes sont à résoudre pour progresser. La préversion que nous avons pu voir (avec des graphismes et une animation qui méritent le détour) laisse augurer d'un excellent jeu de plates-formes (peut-être même meilleur que la version Mega-CD). En test très bientôt dans Amiga Dream.

Krusty's fun house

VIRGIN

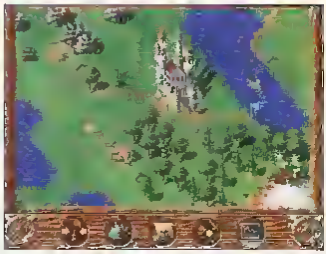
Fans des *Simpsons* et du clown Krusty, réjouissez-vous. Vous allez pouvoir découvrir ce cher ami clown dans des aventures très curieuses. Adapté d'un jeu Megadrive, *Krusty's fun house* vous met dans la peau du clown surmédiatisé de la série *Les simpsons*. Son job est de débarrasser de nombreuses pièces qui regorgent de rats (beurk !). Avec l'aide de Bart (vous savez, le garnement le plus sadique de la planète) qui a inventé spécialement pour la circonstance une machine a écraser les rongeurs, Krusty devra se débrouiller pour diriger les rats vers leur triste destinée. Ce jeu s'inspire du principe de *Lemmings* mais avec une réalisation beaucoup plus proche du dessin animé. Les sprites bien que petits sont suffisamment reconnaissables. Sortie incessamment sous peu sur Amiga. Testé dans le pro chain numéro.



Retrouvez l'univers des Simpsons

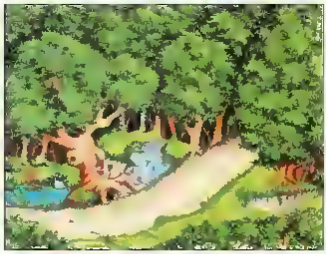
The Settlers

BLUE BYTE



Création d'un domaine

Blue byte nous revient avec un nouveau produit qui va certainement faire parler de lui. Dans le même registre que *Genesia* (voir le test), *The settlers* met le joueur à la tête d'un peuple qu'il faudra faire progresser. Ce qui marque au premier abord dans *Settlers* c'est le contexte graphique hors norme mais ô combien agréable. Prenez l'animation des personnages à la Lemmings avec des décors médiévaux et le tout en vue aérienne de trois quarts et vous aurez *The settlers*. La convivialité est exemplaire et l'intelligence de l'ordinateur ne cesse d'étonner. Tout se joue à la souris et on peut même participer à deux, chacun ayant une moitié d'écran pour visualiser son territoire. Nous y reviendrons plus longuement lors du test mais de toutes façons *The settlers* risque de connaître le même succès que *Battle isle* et c'est tout le mal qu'on lui souhaite. Sortie prévue pour mi novembre.



Globdule

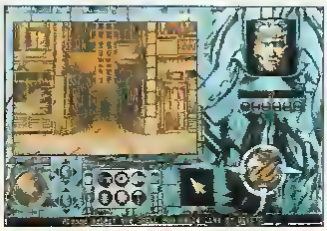
PSYGNOSIS

Globdule s'annonce palpitant. La démo de ce superbe jeu de plates-formes aux idées novatrices (surtout dans le maniement du personnage) laisse présager d'un énorme hit pour Noël. Vous serez une petite boule de caoutchouc capable de sauter dans tous les sens et de s'accrocher partout. La réalisation est déjà très impressionnante avec des scrollings à tomber par terre. Test le mois prochain (si tout va bien).

Globdule, un jeu qui vous mettra en boule

Perihelion

PSYGNOSIS



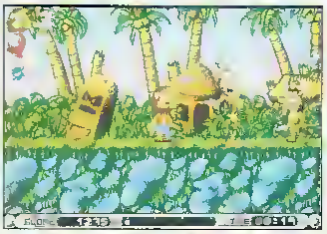
Un avant goût impressionnant

Perihelion va remplir de joie les fanas de jeux de rôle. Nous avons malheureusement que des screenshots à vous proposer mais après nous avoir produit un RPG du calibre de *Hired guns*, on peut envisager l'avenir de *Perihelion* avec sérénité. La encore test dans le prochain numero

Une réalisation soignée

Brian the lion

PSYGNOSIS



Un jeu exotique

Brian the lion reste dans la lignée des produits Psygnosis plus orientes console avec des graphismes plutôt "cartoons" et fort sympathiques.
Psygnosis possede en plus dans ses cartons un nombre impressionnant de titres. Vous découvrirez, ainsi, un data-disk pour Noel nommé *Xmas lemmings*. Les inconditionnels apprécieront

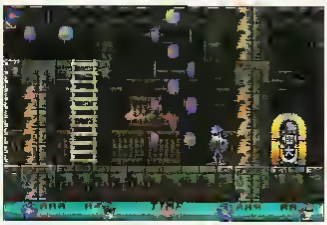
Titus en tête

Quatre projets sont en cours de développement pour l'Amiga chez Titus : Lamborghini american challenge, Blues II, Rabbit always Run et Prehistorik II (que nous n'avons pas pu voir).

◆ Premier a voir le jour : *Lamborghini american challenge*, un remake de *Crazy cars III* permettant de jouer a deux. L'écran de jeu se décompose en deux parties, chacun des joueurs ayant son propre moniteur de contrôle. La route défile suivant les pressions sur le joystick : conduite en ville, route désertique, tunnel sombre, bord de plage, les paysages changent a grande allure. *Lamborghini* saura séduire tous ceux qui aiment jouer en couple.

Jouez a l'arcade de la route

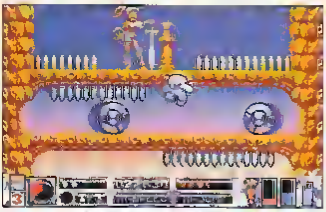
◆ Les *Blues brothers* reviennent. Dans *Blues II*, Jake le ventripotant et Elwood le maigrelet reprennent leurs aventures. Ce platform game les fera passer d'une forêt verdoyante peuplée d'insectes mortels aux sous sols forts sombres d'une fabrique de disques parsemée d'embûches : pieux, langues de feu, pièges... Pour se défendre, Jake et Elwood doivent emmagaziner des disques qu'ils pourront ensuite lancer sur leurs adversaires. Ils trouveront également sur leur passage des crèmes glacées a la fraise (detail essentiel), leurs permettant de se transformer en Rambo. L'utilisation intelligente de ces deux "armes" est nécessaire pour atteindre le juke-box qui se trouve à la fin de chaque niveau. L'usage fort astucieux des capacités graphiques de l'Amiga 500 donne au joueur l'impression d'evoluer sur un écran en 256 couleurs. Côté musique, on retrouve le thème des *Blues* revu et



Blues II ça va swinger !

corrigé a la mode techno... très amusant.

◆ *Rabbit always run* est un jeu de plates-formes efficace mettant en scene un petit lapin dans une jungle plutôt hostile : écureuils, renards, chauves souris ne pensent qu'a lui faire la peau. Notre lapin peut tourner sur lui-même, a la manière



Les graphismes exploitent à fond l'A 1200

de Sonic, et sauter sur ses adversaires pour les faire disparaître. De force, il n'en manque pas grâce aux carottes et aux fioles qu'il trouve sur son parcours. Courses dans des tunnels interminables, sauts au-dessus de falaises abruptes, grimpette dans des arbres géants : les obstacles sont nombreux avant que M. Rabbit ne retrouve sa dulcinée en jupes courtes. Les décors, spécialement conçus pour le 1200, sont particulièrement travaillés tout comme le contexte sonore. Bref, un jeu que la rédaction d'Amiga Dream attend avec impatience.

Sondage express

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

Prochain numéro en kiosque le 22 novembre

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....

1 - Age : .....
2 - Activité : .....
3 - Région : .....
4 - Configuration : .....
.....
5 - Budget consacré à l'Amiga par an : .....
6 - Utilisation :
❑ jeu
❑ bureautique
❑ graphisme
❑ musique
❑ autres
7 - Autres magazines lus : .....
8 - Quelles sont les rubriques que vous préférez ?
❑ actualités
❑ BD
❑ dossier
❑ reportage
❑ jeux
❑ espace lecteurs
❑ demos
❑ domaine public
❑ labo
❑ Amos
❑ en pratique
❑ CD Dream
9 - Quelles sont les rubriques que vous détestez ?
.....
.....
10 - Quelles sont les rubriques que vous jugez inutiles ? .....
.....
11 - Que pensez vous de la disquette Amiga Dream ? .....
.....
12 - Ce qu'il manque dans Amiga Dream ?
.....
.....

Nous retourner ce sondage a Amiga Dream - Sondage 19, route de Vaugirard - 92190 Meudon

OFFRE SPECIALE

GVP — CiS ©

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

GAGNEZ 300F SUR DSS+ DE GVP!

Offre valable jusqu'au 30 Novembre 1994

Amiga Dream vous permet de gagner 300 francs sur l'achat du pack DSS+ de GVP (prix public 990 FF -300 = 690 FF). DSS+ est un ensemble comprenant un module de digitalisation sonore hautes performances et la toute nouvelle version 2.0 du logiciel de création et d'édition Digital Sound Studio. La disquette de couverture vous donne un avant-goût des possibilités offertes par ce logiciel.

Compatible avec les principaux formats sonores Amiga, DSS+ vous permet d'explorer tout le potentiel du son numérique : jingles, remixes, trucages, composition musicale... DSS+ est livré avec une disquette de sons et un manuel en français. Il fonctionne avec tous les Amiga™.

Cette offre est reservée aux lecteurs d'Amiga Dream, profitez-en !

Je souhaite profiter de l'offre spéciale DSS+ Amiga Dream. Je renvoie la disquette de couverture de ce numéro, le bon de commande ci-dessous lisiblement rempli ainsi que mon règlement à : **CiS / Offre spéciale, 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC**

Ce bon peut être photocopié. Offre exclusivement valable pour la France metropolitaine et modifiable sans préavis. GVP et DSS sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____

CP _____ VILLE _____

Je joins mon règlement de (690 FF + 50 FF de port)
Je souhaite payer par :
❑ Cheque bancaire *(à l'ordre de CiS)*
❑ Carte Bleue
N° ___/___/___/___ Date d'exp ___/___
Signature obligatoire

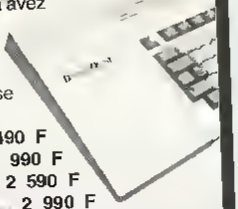
❑ Je préfere régler en contre-remboursement (+ 90 FF)

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci mais **2 a 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 42 Mo	1 490 F
Overdrive 130 Mo	1 990 F
Overdrive 170 Mo	2 590 F
Overdrive 214 Mo	2 990 F

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 a 13h00 et de14h00 a 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur Motorola 68040 à 25 Mhz avec coprocesseur intégré + 10 Mo de RAM extensible à 18 Mo sur carte mere + disque dur 250 Mo + lecteur Haute Densite + 16,7 millions de couleurs + Workbench 3.0 en francais ... PROMO

Autres configurations A4000	nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000	1600 F
Controleur SCSI2 A4091	2 490 F
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030	600 F
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030	800 F

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ OVERDRIVE 120 Mo
+ Ext. 4 Mo 32 bits
4 990 F

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez le ranger dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40 ou meme 120 Mo en poche. Il se monte, de plus 2 à 5 fois plus rapide qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo	nous consulter
AMIQUEST 60 Mo	2 190 F
AMIQUEST 80 Mo	2 590 F
AMIQUEST 120 Mo	2 990 F

« l'AmiQuest est un excellent produit ... que de soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer » (teste dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews)

Scan-Doubler

Rend tous les moniteurs VGA compatibles avec les modes 15 Khz de l'AMIGA 1000 ! Il est normalement impossible d'afficher un écran PAL ou NTSC 15 Khz avec un moniteur VGA. Mais avec ce standard, au démarrer le Scan Doubler affiche un simple moniteur VGA suffit pour regarder n'importe quel DVP. De plus, il vient en 2 "3 Prises" RGB 9 epo dable

Scan Doubler	1 690 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200	2 490 F
Autres Configurations A1200	nous consulter
Disque Dur 60 Mo pour A1200	1 590 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200	2 190 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	2 490 F
Disque Dur 170 Mo pour A1200	3 490 F
Le disque dur est livré en remplissez avec vos jeux préférés et prêt à l'installation, installés avec 10 Mo de DF. Également pour A500	
Moniteur Couleur Stereo 1985	1 390 F
Moniteur Couleur Stereo 1942	2 990 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour maîtriser vos imprimantes avec l'Amiga ! Compatible avec tous les logiciels du marché et les imprimantes du parallèle du réseau HP Deskjet 500 500C et 550 Citizen Swift24 etc... Manuel en français. Malheureusement entièrement transparent pour l'utilisateur

	440 F

Vidi-Amiga 12

Le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe !

Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise au choix en temps réel un signal PAL ou YC puis crée une belle de 704x568 de 24 bits 262 144 couleurs en HAM8. Permet de capturer des séquences entières de vidéo. Vidi Amiga 12 avec Elite RVB : complet est entièrement compatible avec toutes vos machines ADA du 1 000 et du 4000

Vidi Amiga 12	1 190 F

Megamix-Master

Digitaliseur HI-FI avec effets numériques temps réel !

Megamix Master digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel : flanger, écho, voix robot, pitch, etc. Une qualité sonore qualité CD et le tout est manipulé à l'aide de la souris et AMIGA et votre matériel HI-FI

Megamix Master	350 F

Cartes PC Vortex

ATOnce-Plus pour AMIGA 600/500+/2000 : émulateur AT avec un processeur 286 à 16 Mhz, 512 Ko de RAM — 1 490 F

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur — 2 990 F

Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM — 4 490 F

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 500 ET 500+ : ADD 500

QUANTUM 85 Mo 17 ms 0 Ko	2 590 F
QUANTUM 127 Mo 17 ms 0 Ko	2 730 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms 0 Ko	2 990 F
CONTROLEUR SEUL	1 190 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 85 Mo 17ms 0 Ko	2 390 F
QUANTUM 127 Mo 17 ms 0 Ko	2 590 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms 0 Ko	2 790 F
CONTROLEUR SEUL	990 F

DISQUES DURS SEULS ET MEMOIRES

QUANTUM 85 Mo 17ms	1 590 F
QUANTUM 127 Mo 17 ms	1 790 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms	1 990 F
Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD	1 190 F
kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	2 290 F

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEMAS : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM	2 190 F
AMEMAS 4 Mo + 68882 à 25 Mhz	2 790 F
AMEMAS 4 Mo + 68882 à 40 Mhz	2 990 F
1 Mo interne avec horloge pour A500	540 F
1 Mo Chip pour A500 Plus	350 F
Extension mémoire pour A500 et A2000	nous consulter
kit 2 Mo pour ADD A3000 etc	1 190 F
kit 4 Mo pour ADD A3000 etc	2 290 F
SIMM 2 barrettes de 1 Mo de Chip RAM pour A4000	800 F
SIMM 2 barrettes de 1 Mo de Fast RAM pour A4000	400 F
SIMM 2 barrettes de 4 Mo de Fast RAM pour A4000	1 600 F
Barrette de 1 Mo pour mémoire SIMM	100 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : Remplace la ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en remplaçant la ROM par une avec temporisateur et manuel en français. Switch-ITT (sans ROM)

	280 F
ROM 1.3	170 F
ROM 2.04	190 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ 354A interne A500	460 F
CHINON FZ 354A interne A1200	460 F
CHINON FZ 354A externe tout AMIGA	490 F
CHINON FZ 357A extérieure Haute Densité	1 190 F

Composants

Alimentation A500 et A2000	nous consulter
Super Denise 8373	130 F
8520	170 F
8520 CIA	90 F
Gary 5719	50 F
Paula 8364	190 F

CARTES ACCELERATRICES

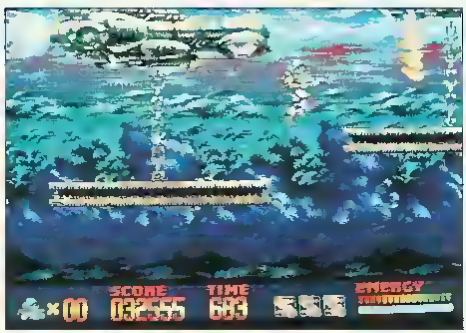
En direct d'Allemagne, fabriquée par UNHD, ergonomique et performante, elle s'installe très simplement sur le support 68030 et ne nécessite aucune soudure. Permet en option de basculer en mode 68000 (garantie 6 mois)

68030 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000	2 290 F
68030 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000	3 290 F
68030 + 68882 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000	3 990 F

Prix TTC au 10 septembre 1993. Photos et descriptifs non contractuels. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie pour un an sauf mention contraire. Tous nos prix sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis. Offres non cumulables entre elles. Pour toute commande, merci de préciser votre ordinateur et votre configuration. Pour toute commande supérieure à 1 000 F, nous consulter. Nos produits sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre. Tous nos produits sont testés avant expédition. Les délais de livraison sont donnés à titre indicatif et ne peuvent engager notre responsabilité. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Nos prix sont susceptibles de varier sans préavis. Offres non cumulables entre elles

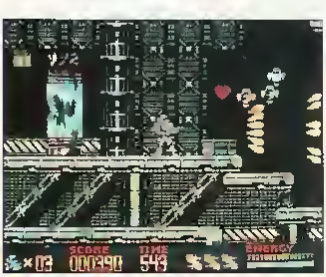
Turrican III

RENEGADE



Un monde sans pitié

Absents de la scène informatique depuis quelques mois déjà, Factor 5 nous concoctait, dans le plus grand secret, le troisième volet de leur indétrônable hit *Turrican*. Une fois encore, le mal refait surface et Bren Macguire, c'est-à-dire vous, doit de nouveau éliminer les intrus. Pour une fois, on ne vous a convoqué que pour l'ultime bras de fer avec les forces maléfiques des aliens. Votre mission est de détruire le vaisseau mère de ces ignominies. Le joueur a toujours pour personnage principal un magnifique cyborg aux qualités athlétiques au-dessus de la normale et à l'arsenal très impressionnant d'autant plus que durant le jeu diverses armes seront disponibles. Les décors très inspirés d'*Alien* (film incontournable !) sont oppressants à souhait. La qualité graphique un peu en-deçà des précédentes versions reste tout de même acceptable. Le point fort de *Turrican III* réside dans ses sprites (bougeant parfaitement) et ses scrollings (multidirectionnel). Quelques innovations sont apparues. Ainsi, le personnage a un grappin fixé sur son bras. Autant vous le dire tout de suite, cela augmente grandement la variété et oblige tout joueur à le maîtriser sans quoi la progression sera plus que difficile. Les fans des précédents volets seront comblés, les nouveaux ne seront pas déçus. C'est un grand shoot'em up digne de l'Amiga.



Cyborg m'était conté

88%
Action

SON	15
JOUABILITÉ	16
GRAPHISME	14

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

Overdrive

TEAM 17

La route réserve bien des surprises

S'étant fixé comme but de réaliser des hits dans chaque type de jeu, Team 17 nous livre cette fois une course automobile très "arcade". Vous devrez tester vos capacités de pilote sur vingt circuits, et ce au volant d'un véhicule que vous aurez choisi parmi les quatre proposés.
Des flaques d'huile, des bosses ou des plaques de verglas ralentiront votre course alors que vos deux adversaires, contrôlés par l'ordinateur, tenteront de prendre le large. Heureusement deux modes d'entraînement développeront votre

Des circuits très variés, ici le désert

pilotage et pendant la course un turbo augmentera temporairement la vitesse. Mais attention tout de même a la panne seche ! De bons graphismes ainsi qu'une animation de qualité font d'*Overdrive* un jeu sympa, dont l'ambiance sonore en séduira plus d'un. Et pour ceux qui auraient peur de s'ennuyer tout seul, sachez qu'il est possible de jouer avec un copain en reliant deux Amiga. En resume, *Overdrive* constitue un bon jeu éclatant pour vos longues soirées d'hiver.

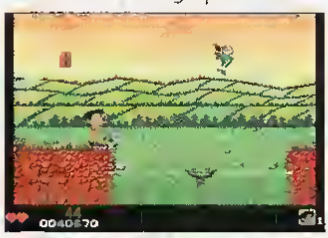
Les circuits enneiges ne laissent pas de glace

Soccer Kid

KRISALIS

Une parfaite maîtrise du ballon se révélera très utile

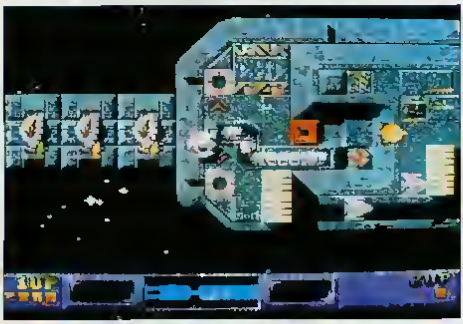
Vu le succès rencontré par les simulations de football sur micro, Krisalis nous propose un jeu de plates-formes intéressant reprenant en partie l'esprit de ce sport si populaire. Jeune garçon muni d'un ballon et passionné de football, vous partez a la quête des cinq morceaux du trophée de la coupe du monde qu'un alien a pulvérisée en voulant s'en emparer. Ceci est prétexte à un jeu aux niveaux riches et variés qui vous entraîneront aux quatres coins de la planète. L'originalité de *Soccer kid* réside dans l'utilisation du ballon pour progresser. En effet, en shootant dedans, celui ci lui permet de détruire les ennemis (des gamins en vélo, en skate, des chiens...) ou encore d'atteindre des objets perchés en l'utilisant comme trampoline. Il est capable d'effectuer des têtes et même des retournés. Au long de sa quête, il collecte différents objets comme des bonbons, des glaces et aussi des vignettes représentant des footballeurs. Les graphismes très "cartoon japonais" sont sympas et dépaysants. On peut même choisir la couleur des vêtements du kid. L'animation ainsi que le scrolling sont parfaits. La maniabilité du personnage est aisée. L'ambiance sonore est riche avec des bruitages et des thèmes variés. Partant d'un concept vraiment original, *Soccer kid* parvient a se démarquer des jeux habituels de plates-formes. Sa bonne réalisation en fait un jeu passionnant et accessible à tous.



Testez votre agilité à traverser le monde

Uridium II

RENEGADE

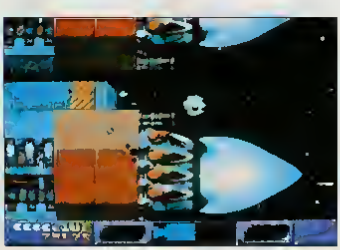


Votre cible : la station orbitale

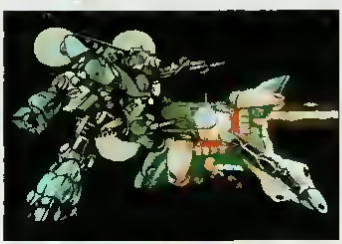
Uridium, ça vous dit quelque chose ? Rappelez-vous ce fut un hit sur C64 avant d'apparaître sur Amiga et pour connaître le même succès. Voici donc sa deuxième edition.

Cette nouvelle version fait face à la diversité des configurations possibles d'Amiga avec tout de même un minimum d'un Mo. Suivant la disponibilité de la mémoire en fast et chip, vous aurez droit à plus ou moins d'effets audio et vidéo. La version optimum étant réalisée sur A1200 avec deux Mo (celle que j'ai testée pour vous).

Le scénario du jeu est constitué toujours de deux parties : une phase de shoot'em up horizontal suivie d'une scène où il faut détruire le coeur d'une station orbitale, afin d'achever la mission. Le vaisseau que vous commandez est petit, mais très bien animé. Le scrolling est un modèle du genre et est d'une rapidité hallucinante, ce qui donne au jeu un aspect difficile, surtout que les ennemis sont très agiles et précis. Un radar annonce les "lands" et les appareils adverses, ce qui vous permet d'anticiper sur le jeu. Le graphisme est d'un excellent niveau ainsi que l'ambiance sonore, agrémentée d'une voix féminine et sensuelle annonçant les phases importantes du jeu. Des difficultés apparaissent au fil des niveaux avec des murs à éviter ou encore la mise hors service du radar. *Uridium* n'est pas un shoot'em up classique, ce qui en fait un jeu à part. Sa difficulté pourra en dérouter quelques uns mais ne manquera pas, j'en suis sûr, d'en passionner d'autres.



Accrochez vous, ça va vite !



83%
Action

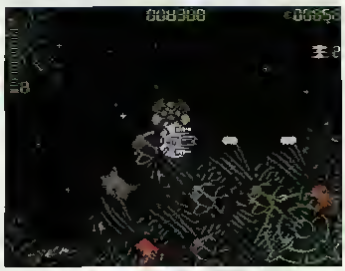
SON	15
JOUABILITÉ	13
GRAPHISME	14

1 à 2 joueurs

- **Tous les Amiga**
- **1 Mo de Ram**
- **Notice en français**
- **2 disks**

Blastar

CORE DESIGN

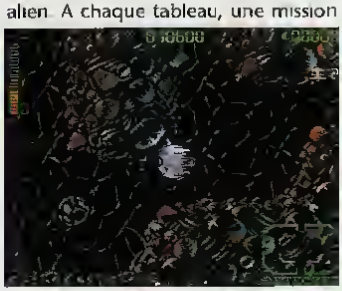


Des scrollings à vous faire tourner la tête

En dehors de leur futur produit nommé *Wonderdog* (voir la rubrique previews), Core design propose un shoot'em up un peu particulier. En effet, loin des clones de *R-type* et autres *Raiden*, *Blastar* est

Suivez le radar

un shoot'em up avec scrolling multidirectionnel. A travers des niveaux très hétéroclites (scroll vertical et horizontal, boss de fin de tableau), le joueur se doit de débarrasser la Terre d'un envahisseur alien. A chaque tableau, une mission



Un arrière-plan mobile

est allouée. En général, il faut mettre hors d'état de nuire certaines installations fort protégées. Bien entendu, de nouvelles armes, de l'énergie ou des bonus sont

disponibles... lorsqu'on les trouve. Du point de vue de la réalisation, *Blastar* ne bénéficie que de peu d'innovations. On a droit aux incontournables scrollings hyper fluides et rapides (Amiga oblige !), des musiques parfaitement reproduites pour peu que vous aimiez la techno et des graphismes "alienesques".

79%
Action

SON	14
JOUABILITÉ	12
GRAPHISME	13

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

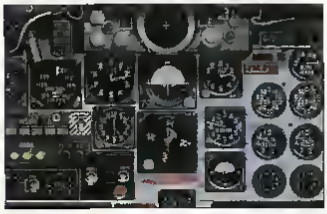
Dogfight

MICROPROSE

Choix du mode de jeu

Fidèle à leurs réalisations de qualité sur micro, Microprose entre désormais dans la simulation de combat aérien avec *Dogfight*. En plus de vous offrir le choix entre douze avions légendaires allant du Sopwith Camel de 1918 au fameux F-16A actuel, *Dogfight* vous permet de participer aux six principaux conflits de cette décennie. Ainsi rien ne vous empêche de combattre, à bord d'un Mirage III, les Messerschmidt de la Seconde guerre mondiale. Cela donne lieu à de captivantes batailles anachroniques. Comme tout bon simulateur, l'instrumentation de chaque appareil est fidèle à l'originale ainsi que les caractéristiques techniques qui sont prises en compte lors des diverses manoeuvres. *Dogfight* possède bien sûr les différentes vues intérieures et extérieures habituelles. Le graphisme est correct pour de la 3D et l'animation est d'une fluidité plus qu'acceptable. Les thèmes musicaux du style "marche militaire" renforcent l'ambiance du jeu.

Prêt pour le grand frisson ?



Choisissez votre époque au travers des différentes missions

80%
Simulation

SON	12
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	15

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Installable sur disque dur
- Notice en français
- 3 disks

Prime mover

PSYGNOSIS

On sent déjà l'odeur de l'asphalte

Il y a quelques temps déjà, nous avions eu droit chez Psygnosis a *Red zone*, un simulateur de course moto. Cette fois-ci, avec *Prime mover* (qui illustre notre couverture), c'est l'aspect arcade qui prime (c'est le cas de le dire). Reprenant le concept de l'illustre *Super hang on*, *Prime mover* met le joueur au poste de pilote professionnel. Le menu propose deux modes de jeu : le practice et le championnat. Le premier permet de se faire la main sur les douze circuits disponibles ayant chacun des décors qui leur sont propres. Le mode championnat lancera le pilote chevronné que vous êtes dans une lutte à la pole a travers ces douze circuits. Tout pilote qui se respecte a la possibilite de choisir son engin et c'est aussi le cas ici. Cinq motos aux caractéristiques differentes sont à votre disposition, il faut en tenir compte car cela influence votre pilotage. Loin des foudres de guerre de leurs productions habituelles, Psygnosis édite là un jeu vraiment plaisant. Le mode de "contrôle manuel" peut en rebuter plus d'un mais une fois cet obstacle passe, le plaisir est vraiment présent.

Mieux motard que jamais

L'animation est franchement rapide et fluide (50 images/seconde). *Prime mover* est vraiment agréable et dans le genre, c'est le seul, *Super hang on* n'étant plus disponible.

Un tour d'essai

82%
Action

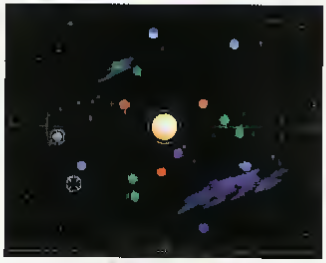
SON	14
JOUABILITÉ	13
GRAPHISME	14

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

Overkill

MINDSCAPE



Choisissez votre planète

Les plus anciens se rappelleront sûrement d'un logiciel qui fit fureur a l'heure où l'Amiga n'en était qu'a ses balbutiements : *Defender*. Mindscape a repris cet excellent concept et l'a remanié afin de le remettre au goût du jour. Parti tenu ! Ce jeu pourrait passer pour un vulgaire shoot'em up a scrolling horizontal : les graphismes ne sont pas exceptionnels (bien que le décor du second niveau soit tres joli) et la musique très speed est assez banale.

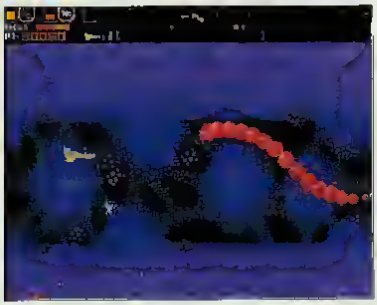
La comparaison avec Defender est inévitable

En revanche, l'animation est d'une fluidité irréprochable et l'action est menée a un train d'enfer du début a la fin. Pour passer d'un tableau à l'autre, il faut nettoyer la zone de toute présence hostile. Des vagues de vaisseaux adverses vont se succéder afin de vous en empêcher, mais vous leurs tiendrez tête grâce aux nombreuses armes

Jeux tests

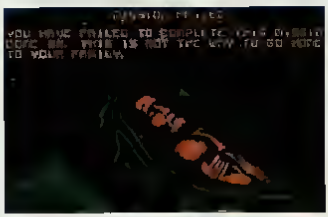
Theatre of death

PSYGNOSIS



Le but : tirer vite ou se tirer encore plus vite

Pourquoi tant de haine ?



Une des façons de finir le jeu

A bandonnant pour quelques temps les gentils petits *Lemmings*, Psygnosis a décidé de se défouler en sortant un jeu plus "barbare". *Theatre of death* vous propose tout bonnement de massacrer une ribambelle de petits bonshommes et cela en toute impunité. Plusieurs de vos unités devront débusquer l'ennemi et l'exterminer par n'importe quel moyen. Chacun de vos personnages est autonome, mais vous pouvez à tout instant prendre le contrôle de l'un d'entre eux, en particulier pour

Massacres en tous genres

exercer votre propre technique de carnage ! Mais les adversaires ne sont pas du genre à se faire occire sans broncher (même si vous rappliquez avec un tank) !! faudra donc être prudent, leurs grenades étant tout à fait indigestes. Les munitions de vos soldats sont limitées, mais le terrain est truffé de baraquements leur permettant de se ravitailler. Le terrain de jeu est en 3D isométrique et peut scroller dans tous les sens. Les troupes seront cependant déplacées à partir d'un écran 2D facilitant la visualisation de l'ensemble de la carte, propre à chaque mission. *Theatre of death* séduit par l'originalité de son scénario, le défoulement qu'il procure au joueur et ses animations d'un style très "gore". Un bon logiciel pour se détendre après le boulot.

Le terrain avant la bataille

79%
Action

SON	12
JOUABILITÉ	16
GRAPHISME	12

1 Joueur

- **Uniquement sur Amiga 1200 et 4000**
- **Notice en français**
- **2 disks**

82%
Action

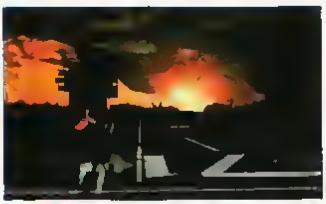
SON	12
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	13

1 Joueur

- **Tous les Amiga**
- **1 Mo de Ram**
- **Notice en français**
- **2 disks**

Combat air patrol

PSYGNOSIS



De belles scènes intermédiaires

Soyons honnêtes, les simulateurs de vol n'ont jamais vraiment été la tasse de thé de l'Amiga et ce surtout depuis l'explosion du marché des PC. Psygnosis s'est risqué sur ce terrain glissant et s'en sort avec brio (avec qui ?).
Combat air patrol possède toutes les qualités requises pour ce type de produit. Les options sont nombreuses avec divers modes comme le

Choisissez bien votre armement

vol d'entraînement, le mode campagne ou le mode simple mission. Pour que votre Amiga ne souffre pas trop il est aussi possible de régler le niveau de détail des graphismes en 3D surfaces pleines. Une fois sur les machines AGA comme le 1200, on prend une superbe claque. L'animation est si fluide et si rapide que cela rend le jeu encore plus réaliste et plus difficile à maîtriser. Le scénario est fortement inspiré de la Guerre du golfe. Le joueur doit piloter un F14 ou un F18 selon ses compétences et son unité. Chaque mission bénéficie d'un briefing, d'une sélection de l'armement. Le pilotage est plutôt intuitif et au bout de quelques minutes, on prend un malin plaisir à fendre l'air à plus de Mach 2. Le contexte sonore est rempli de digitalisations et ce aussi bien pour les bruitages que pour les commentaires et les contacts radio. *Combat air patrol* est sans aucun doute un simulateur qui intéressera les Amigafans.

Ohh repère, à vous de jouer

L'incontournable briefing

87%
Simulation

SON	16
JOUABILITÉ	15
GRAPHISME	13

1 Joueur

- **Tous les Amiga**
- **2 Joueurs en mode "link"**
- **1 Mo de Ram**
- **Installable sur disque dur**
- **Notice en français**
- **3 disks**

◆ **Alfred chicken**
Mindscape
70%
Avec un personnage des plus loufoques Alfred chicken ne se démarque guère du lot des jeux de plates-formes. La réalisation n'utilise que peu les capacités des Amiga et le jeu lui-même n'offre que peu d'innovations. Dommage car mieux fini, Alfred chicken pouvait être un hit. Néanmoins il devrait plaire aux plus petits.

◆ **F17 challenge**
Team 17
85%

Au volant d'une formule 1, vous tentez de décrocher la pole position, pour remporter la course sur les seize circuits, au programme (France, Mexique, Japon ...) Mais attention ! vos vingt et un concurrents (même votre coéquipier !) ne l'entendent pas vraiment de cette oreille. Quelques oublis (absence de schéma du circuit, pas de mode multi-joueurs, etc.) sont compensés par la qualité de l'animation, des scrollings et des bruitages. F17 challenge est un assez bon jeu pour un rapport qualité/prix intéressant (aux environs de 100 francs !).

◆ **Ishar II 1200**
Silmars
85%
Cette nouvelle mouture augmente l'intérêt de ce superbe jeu de rôle made in France. Les graphismes en 256 couleurs impliquent encore plus le joueur dans l'aventure. Le système a été grandement amélioré par rapport au premier épisode. De longues heures de jeu devant vous.

◆ **Qwak**
Team 17
80%
Compte tenu du succès rencontré par leurs précédents produits de la gamme "budget", Team 17 ne pouvait en rester là. Qwak confirme la qualité de cet éditeur. Digne héritier de Bubble bobble, vous dirigez un canard mutant à travers des dizaines et des dizaines de niveaux. Le but est de collecter un maximum de bonus et ouvrir la grille de sortie. Un excellent jeu pour moins de 100 F.

grand concours

60 GAGNANTS !

1er prix : 1 console Amiga CD-32
1 abonnement d'un an à Amiga Dream
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

2e prix : 1 abonnement d'un an à Amiga Dream
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

3e prix :
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

4e prix : 1 coupe-vent Commodore Explorer

5e prix : 1 sweat-shirt Commodore Explorer

6e au 10e prix :
1 sweat-shirt Commodore Explorer

10e au 60e prix :
1 tee-shirt Commodore

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

Commodore

Coupon-réponse

Nom
Prenom
Adresse
Code postal
Ville

Coupon a retourner a Amiga Dream - Concours Commodore
19, route de Vaugirard 92190 Meudon,
avant le 30 novembre 1993

Questions

1 - Quel est le processeur de la nouvelle console Amiga CD-32 ?

2 Quel est le nombre de couleurs de la palette graphique de la CD-32 ?

3 Quels sont les deux jeux livrés avec la console ?

Question subsidiaire

• Combien de bonnes reponses Amiga Dream aura-t-il reçues au 30 novembre a minuit ?

E.D.I.
Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93
Europeenne de Distribution Informatique

Les NOUVEAUTÉS

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boitier externe pour disque dur 3.5" Slim Line Premier ou second HD Installation facile Doc en français Avec un 3.5" utilisez de plus grandes capacites memoire tout en economisant ! 650 F

DataFlyer XDS IDE 174 MO PROMO de lancement 2 400 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compresse (2 MO/4 MO) - Comptabilite soft Blitz, Cyclone, Cyclone type 3, Synchro Express 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2 (tous Amiga)
Nouveaux menus deroulants Enregistrement direct sur HD (Direct to disk) Tracker, Sequencer Module Midi Effets temps réels "Fun TIME" TT2 a prix anglais 390 F

M1230 XA (MICROBOTICS) A1200 carte accelératrice 68030 MHz Extensible de 2 a 128 MO RAM 32 Bits Horloge
Peut recevoir un co-pro. M1230 XA. 50 MHz 4 MO 4 950 F

CD32 la premiere console 32 bits ! Signee Commodore
Livree avec 2 jeux OSCAR et DIGGER et une manette Des Super Jeux il va en arriver des bottes et a des prix europeens CD32 pour seulement 2 490 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de memoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ - A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre remboursement : + 60 F

BON DE COMMANDE *a envoyer avec votre règlement*
Mon Amiga : *Je passe commande a*

Nom
Adresse
C. Postal Ville

Qte	Article	Prix unit

Frais de port
Contre-Remboursement (si besoin)
TOTAL

CR

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tel. (1) 45 89 32 00 Fax. (1) 45 89 12 93

☐ Cheque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement
Carte bancaire
expire a
DATE
Signature

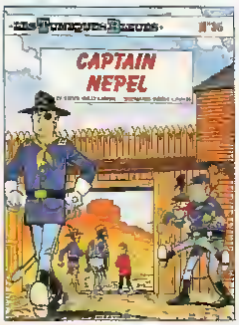
Bande dessinée
par Yann Serra

Pour ce premier numéro nous avons survolé l'actualité de ces deux derniers mois.

DUPUIS

Captain Nepel

(Les tuniques bleues T35)
de Lambil et Cauvin



Telle une institution, cette série est indémontable. Chaque album est bien. Sachant cela les auteurs ont aujourd'hui pris le risque de s'attaquer au leader de l'extrême droite française. C'est bien sympathique mais pas vraiment méchant.
44 pages,
46 F.

L'Appeau de l'ours

(Agent 212 T15)
de Kox et Cauvin

Encore Cauvin ! Ce monument de l'humour est absolument génial ! Il traîne une fois de plus son pauvre policier aux quatre coins du décor (dans l'air, sur l'eau, sous terre et à l'hôpital). Le dessin de Kox est comme il faut (bien élevé ce garçon).
44 pages,
46 F.

AIRE LIBRE (DUPUIS)

Halona

de Berthet

Ce thriller est le premier album en solo de Berthet. Le dessin y est admirable (bien que le héros ressemble à *XIII*) et l'intrigue bien ficelée. Je reste toutefois persuadé que le lecteur superficiel (celui qui ne fait pas attention à tous les détails) trouvera la fin évidente.
64 pages, 74 F.

DARGAUD

La malle aux sortilèges

(Mac coy T18)
de Palacios et Gourmelen

Un western magique ? J'ai rien compris. A suivre.
48 pages, 53 F.

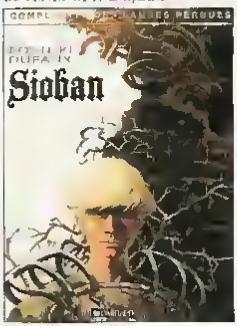
Le soleil est mort deux fois

(Calby T2)
de Blanc-Dumont et Greg

Le scénariste de ce polar est le papa d'Achille Talon et autres excellents scénarios pour *Spirou et Fantasio*. Voilà peut-être pourquoi l'histoire m'a paru si sympathique, à moi qui n'aime pas les policiers. On y retrouve une atmosphère bon enfant et une veritable interaction entre les personnages. Le dessin est très agréable. J'ai aimé.
58 pages, 53 F.

Sioban

(La complainte des landes perdues T1)
de Rosinski et Dufaux



Voilà un tres bon album ! Du fantastique en plein Moyen-Age. Les dessins sont biens (mieux que dans le dernier *Thorgal*) et l'histoire est captivante. De toutes façons Rosinski a toujours fait de beaux albums, rappelez-vous le génialissime *Grand pouvoir du chninkel*. On reste cependant sur sa faim (à suivre aussi ..).
48 pages, 72 F.

LES HUMANOIDES ASSOCIES

Convoi

(Karen Springwell, trois tomes)
de Smolderen et Gauckler

Pas un album mais une série entière, et qui ne date pas d'aujourd'hui encore (bien que le quatrième et dernier album ne soit pas encore paru) ! Pourquoi je vous en parle alors ? Car il s'agit tout simplement d'une pure merveille qui ne pourra que passionner les lecteurs d'Amiga Dream que vous êtes. Le sujet : dans le futur (2069), une intrigue politique sur fond de mondes virtuels et de voyages spatiaux. Génial !
3 x 47 pages. Prix NC.

FLUIDE GLACIAL

Pulsions zérotiques

de Héran

Un recueil dont l'humour et le dessin vont en crescendo au fil des pages : si la première histoire m'a juste extirpé un vague sourire, la dernière m'a par contre fait rire aux éclats.
45 pages, 51 F.

Opération camembert

(SuperDupont T3)
de Lob, Gotlib, Solé

Voici enfin rééditées les aventures parodiques du super héros français. Si vous avez aimé *Hot shots II* au cinéma, achetez cet album ! Le seul problème est que Solé se prend vraiment trop au sérieux et que son dessin est ennuyeux à mourir.
47 pages, 51 F.

Melon bago

de Edika

Edika en est à son 18e album et fait toujours rire avec la même chose. Si vous avez déjà lu quelques albums, achetez celui ci, il est vraiment drôle, mais une fois que vous aurez compris la mécanique, vous risqueriez de vous lasser.
45 pages, 51 F.

Cinédream
par Mister B.

STEVEN SPIELBERG

Jurassic park.

Américain (2h07) avec Richard Attenborough, Sam Neill, Laura Dern et Jeff Goldblum

Steven Spielberg

Impossible d'échapper à *Jurassic park* : c'est le film phénomène de la saison ! D'abord, parce qu'il pulvérise actuellement tous les records de recettes de l'histoire du cinéma. Ensuite parce qu'il marque une date dans l'histoire des effets spéciaux. Le scénario ? Il tient en quelques lignes : à partir d'une microscopique goutte de sang (recueillie dans la trompe d'un moustique fossilisé) un milliardaire américain reconstitue le code génétique des dinosaures. Il réussit à recréer plusieurs dizaines de monstres préhistoriques, qu'il réunit dans un gigantesque parc d'attractions. Mais, avant d'ouvrir ce parc au public, il doit le faire visiter par quelques savants, afin d'avoir leur avis sur son projet. La visite tourne au cauchemar... Après une mise en place un peu longue (Spielberg ménage son suspense : on les attend un bon moment, ses fameux dinosaures) *Jurassic park* fonctionne comme un film d'épouvante. Chaque apparition de monstre est l'objet d'une scène choc, à tel point que, dans certains pays, le film est interdit aux moins de douze ans. Mais quel talent de businessman ! *Jurassic park* sort après une campagne de presse sans précédent. Et quel perfectionnisme dans les trucages ! Les maquettes de Stan Winston et les images de synthèse de Dennis Murren (deux techniciens déjà récompensés d'un oscar pour leur travail sur *Terminator II*) sont extraordinaires. Les vraies stars de *Jurassic park*, ce sont les animaux préhistoriques. Le brontosaure de vingt mètres de haut, broutant la cime des arbres sous les yeux des visiteurs ébahis, le combat du tyrannosaure dévorant un gallimimus dans la plaine, sont si criants de vérité qu'on croirait ces images captées par une caméra cachée dans la nature... Il y a quelques millions d'années.

CHEN KAIGE

Adieu ma concubine.

Chinois (Hong Kong), (2h49) avec Leslie Cheung, Zhang Fengyi, Gong Li

De 1920 à 1970, deux comédiens traversent la Chine en interprétant le même opéra *Adieu ma concubine*. Xiaolu joue un roi. Maquillé comme une femme, Dieyi joue la concubine qui, en scène, meurt d'amour pour lui. Côte à côte, ils vivront tous les soubresauts de l'Histoire, de la Chine des Mandarins à la Révolution Culturelle, de l'invasion japonaise au communisme. Passionnée, tumultueuse, cette superproduction de Chen Kaige est une fresque admirable. Avec un raffinement extrême, l'auteur reconstitue l'ambiance du Pékin des années 20. Il nous fait entrer dans l'école où sont formées les futures vedettes de l'opéra, au moment où naît l'amitié de Xialu et Dieyi, adolescents. On assiste à l'incroyable apprentissage des chanteurs et des danseurs en herbe, traités comme des forçats. *Adieu ma concubine* est une oeuvre d'une rare splendeur visuelle. L'ampleur et le lyrisme de la mise en scène lui ont valu de partager la palme d'or du dernier festival de Cannes avec *La leçon de piano*, de Jane Campion.

EGALEMENT À L'AFFICHE

• **Meurtre mystérieux à Manhattan.**
Américain, de Woody Allen (1h40) avec Woody Allen, Diane Keaton, Alan Alda. Deux new-yorkais, Larry et Carol, enquêtent sur leur voisin de palier, Paul, qu'ils soupçonnent d'avoir tué sa femme. Drôle et léger, un brillant exercice de style, dans lequel Woody Allen et Diane Keaton sont irrésistibles en Sherlock Holmes amateurs.

• **Raining stones.**
Anglais, de Ken Loach (1h30) avec Bruce Jones, Ricky Tomlinson, Julie Brown. Comment nourrir sa famille et payer la robe de communion de sa petite fille quand on est chômeur à Manchester ? Un témoignage passionnant (et souvent drôle, malgré le sujet) sur la survie dans l'un des endroits les plus pauvres d'Angleterre. Et une leçon de mise en scène. A ne pas manquer !

• **Germinal.**
Français, de Claude Berri (2h40) avec Renaud, Gérard Depardieu, Miou-Miou, Judith Henry. Sous le Second Empire, un mineur lance une grève dans un coron, pour protester contre des conditions de travail inhumaines. Adapté du chef d'oeuvre d'Emile Zola, cette fresque sociale bénéficie d'une distribution éclatante. Pourtant, elle manque de souffle et de lyrisme. Le "grand" film français de la rentrée (160 millions de francs de budget) est une déception.

• **Cliffhanger.**
Américain, de Renny Harlin (1h52) avec Sylvester Stallone, John Lithgow, Michael Rooker. Le retour de Stallone en alpiniste chevronné, lancé en haute montagne pour sauver les survivants d'un crash d'avion. Des prises de vue à donner le vertige, mais une violence et un sadisme qui peuvent donner la nausée !

Cette rubrique est dédiée à tous les passionnés de demos, mais également à tous ceux qui aiment voir de belles réalisations sur Amiga. Chaque mois nous vous présenterons les scènes les plus bleues et les plus significatifs des meilleures productions du mois. Nous avons décidé de ne pas donner de mention pour le code, le graphisme, ou la musique des demos testées. Car nous respectons trop le travail de leurs auteurs (qui bien souvent sont plusieurs par disciplines) aussi vous trouverez une appréciation générale en guise de compte rendu de test.

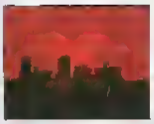
François Pinault

Extension

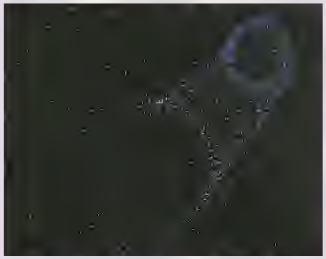
PAR PIGMY PROJECTS

Code : Coconut & Flame
Musique : Jester
Graphic : Cenobit

Les parties sont courtes, mais nombreuses. Cette track fut testée par son auteur uniquement sur 1200 ce qui montre la qualité du code puisqu'elle fonctionne même sur le 4000 dont le processeur accelère de façon remarquable les routines de 3D. La musique signée Jester de Sanity est excellente comme d'habitude, et suit parfaitement les différentes parties de la track.



Ville 3D (faces pleines monochromes).



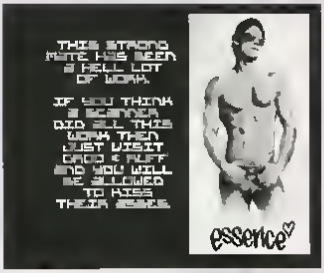
Le dot tunnel le plus rapide que j'ai vu.

ASS

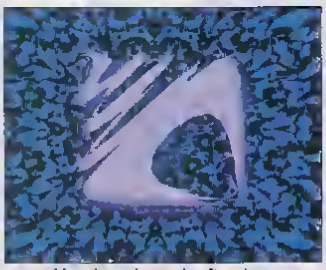
PAR ESSENCE

Code : Touchstone
Musique : Dascon Wotw
Gfx : Groo & Rufferto

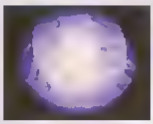
Les parties sont belles et multiples. Essence semble être le groupe outsider de cette année. Cette track est une belle performance et ses graphismes sont supers. Elle fonctionne aussi parfaitement sur un A4000 sans le cache du processeur.



L'auteur du graph garantit qu'il a fait mieux qu'un scanner.



Morphing de courbes B-splines.

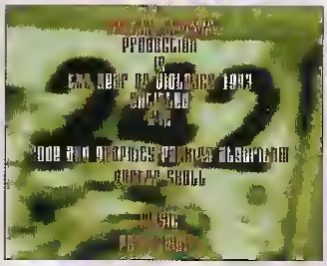


Boule 3D rebondissante à 180 facettes en "light faces".

242

Code : Doctor Skull
Musique : Papa Smurf
Design : Alien & Jaco

Cette track particulière contient une animation comprimée à mort sur le disk qui faisait 29 Mo dans sa taille originale avant conversion ; elle est restituée sous la forme d'une vidéo en seize images par seconde pendant plusieurs minutes ! Les images sont affichées en trois bitplanes (huit couleurs) et quasiment en plein écran. Sur un bitplane supplémentaire viennent s'ajouter des messages et des logos



qui déferlent rapidement avec des effets de palette (colorisation, negatif ...). L'animation est truffée de messages subliminaux (dans les textes ou les images) qui défilent très vite sur une musique techno assez synchro. L'animation restituee represente le parcours d'un membre du groupe Fairlight filme de dos avec un camescope a travers les rues d'une ville jusqu'a un magasin de disques. Arrivé a destination, celui-ci s'empare d'un CD de Front 242, un groupe de rock "underground"... Après *State of the art* par le groupe Spaceballs, cette track impressionne par son originalite et la technique vidéo employée. Elle fonctionne sur Amiga 4000

Premiers pas sur Saturne

Amiga Dream etait present lors de la Saturne party qui s'est deroulee les 4 et 5 septembre derniers, a Chelles.

L'ambiance de la Saturne partie

Ce rendez-vous de demomakers etait le plus important en France cette annee, et il succede à la demo party d'Iris qui avait eu lieu en 1992 à Nesles-la Vallee. Pour l'occasion, le Centre culturel de Chelles avait été requisitionne tout le weekend, et la plupart des groupes français, mais aussi quelques groupes venus de l'etranger etaient presents pour ce grand evènement. Le salon fut une vraie réussite grâce à son organisation particulièrement soignée (un bon point pour Saturne) : annonces dans la presse, les diskmags (EuroChart#20), tracts distribués, installation de nombreuses tables et prises de courant dans deux grandes salles très vastes, utilisation de materiel audio et vidéo professionnel, un service de restauration assure pendant les deux jours de la party. Deux video-projecteurs permettaient de présenter sur écrans géants les meilleures productions aux quelques quatre cents participants.

Le classement :

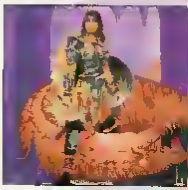
En ce qui concerne la notation des demos (surtout pour les tracks et les intros sur A500), nous avons été quelque peu déçus par la qualité des productions sélectionnees, qui bien souvent ne valaient pas la peine d'être présentees dans une compétition. Ceci favorisa les bons groupes ayant travaille pour l'occasion puisqu'ils gagnerent 'haut la main" en présentant leurs dernières productions. Beaucoup de groupes ont d'ailleurs regrette sur le moment de n'avoir rien presenté. Les graphs A500 peuvent encore rivaliser avec ceux réalisés sur l'A1200 et ses 256 couleurs haute résolution. Etaient présents également des groupes venus d'Allemagne, de Belgique, de Suisse, etc. L'absence de certains groupes etrangers a pu s'expliquer par l'image assez negative que véhiculent habituellement les party françaises, ce qui ne fut pas le cas de la Saturne party. La présence de Maxis fut très remarquée, étant le seul stand commercial du salon (en dehors du bar). A Quand la Saturne party 2 ? Il paraît que c'est deja prévu pour le courant de l'année 1994. Les organisateurs de la Saturne party aimeraient compter sur des sponsors officiels, et pourquoi pas une participation plus dynamique de la part des revendeurs.

Pour tout contact avec le club Saturne, écrivez à :

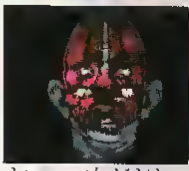
Vasseur Stephane
23, rue des Beaux Regards 77450 Esbly
Tel. : 60 04 05 52

Pour toute question ou commentaire sur le compte-rendu du salon Saturne 93, ecrivez à :

Amiga Dream/François Pinault
19, route de Vaugirard 92000 Meudon

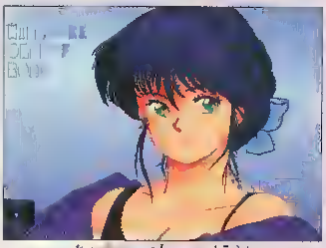


2e prix graph A500



3 prix graph A1200

1er prix graphismes A500



4e prix graphismes A500

Intros sur Amiga 500
1 "Destroy fachism par Angels
2 "Fan" par Cryptoburners
3 "What's up doc ?" par Intense

Demos sur Amiga 500
1 'Snake Rider' par Nova
2 "Aluminium' par Syntex
3 "Silent Mobius" par Intense

Demos sur Amiga 1200
1 "Kid" par Movement

Graphismes sur A500
1 Suny/Movement
2 Ra/Sanity
3 Elf/Intense
4 Bad/Arkham
5 Walt/Melon Design

Graphismes sur A1200
1 Trayan
2 K's s/The end
3 Elf/Intense

Musiques
1 Jazz/Experience
2 Monthy/Analog
3 Psynomix/Intense

A la présentation exhaustive de l'actualité du domaine public, nous avons préféré choisir la qualité. Le domaine public fournit une solution à tous les problèmes et à toutes les attentes des utilisateurs. Dans la série de ces programmes incontournables du DP sur Amiga, nous vous proposons ce mois-ci le test de DiskSalv, ToolManager, MagicWB, Recog, Remaphelp, Deluxe Pacman 1.4...

François Pinault

"Comment récupérer vos fichiers effacés ou endommagés ?"

DiskSalv 2.0

Fenêtre de démarrage.

DiskSalv est un utilitaire de récupération de fichiers effacés (par la commande "delete" ou par un "format quick"), et de réparation de la structure endommagée des disquettes ou des disques durs (disques non validés, read wnte errors. .). Contrairement à

Fenêtre principale de contrôle

sa version précédente publiée sur la disquette Fish #251, il a maintenant à la fois une interface texte sous Shell, et une interface graphique utilisant la gadtools library, ce qui rend accessible à tout le monde ce logiciel incontournable. Il est compatible avec tous les systèmes de fichiers (Ofs/Ffs/Dcfs/Intl). Examinons tous ses modes d'intervention.

• La récupération par copie : elle permet de sauver les informations récupérées sur un autre disque plus sûr que celui qui est endommagé. Elle est quasiment obligatoire en cas de gros plantage ou de récupération de données nombreuses

• Mode "salvage" : le programme copie tout ce qu'il peut du device source vers la destination (ça m'a déjà sauvé la vie).

• Mode "undelete" : il vous permet de choisir les fichiers effacés qui n'ont pas encore été recouverts (généralement les plus récents) pour les sauver sur le device de destination. Il faut savoir que, si vous venez d'effacer un fichier par inadvertance, celui-ci a toutes les chances d'être récupéré avec *DiskSalv* si vous ne sauvez rien sur le disque jusqu'au moment où vous lancerez ce programme. Donc si vous êtes dans ce cas, vous prierez le bon Dieu et Dave Haynie de vous procurer *DiskSalv* à prix shareware.

• La restitution des données sur le même support : elle convient mieux à des petits problèmes de fichiers effacés où il y a peu de risque que les choses aillent plus mal.

• Mode "validate" : si vous venez d'essuyer un plantage avec votre disque en écriture, vous aurez à tous les coups le droit à un message "volume HDx: not validated", ou "volume HDx: has a read/write error" (ah ! le bon vieux temps du Wb1.3 .). Pour essayer de remettre en place la structure des fichiers validés ou invalidés du disque, le programme va le scanner entièrement pour essayer de recoller les morceaux (c'est symbolique, mais réaliste). Il vous indiquera la liste des fichiers corrompus qui seront effacés de la structure du disque.

• Mode "repair" : c'est la fonction "salvage" en plus puissant, qui travaille sur le même support. C'est l'option des cas désespérés à utiliser de préférence après un "salvage" pour un maximum de sécurité.

• Mode "unformat" : si vous perdez le bloc de définition de base des fichiers du disque (lors d'un formatage en mode "quick" par exemple), cette fonction se comportera comme le mode "repair".

Fenêtre "filtres de recherche"

DiskSalv dispose d'un filtre de recherche de fichiers si vous connaissez une partie du nom du ou des fichiers à récupérer. Il est aussi possible de limiter la localisation des données scannées sur le disque en donnant un intervalle entre le bloc de départ et celui d'arrivée. De plus cet outil est un excellent moyen d'obtenir les caractéristiques techniques des disques installés sur la machine (comme *HDToolBox* d'ailleurs).

Voilà c'est tout pour la description de l'utilitaire, le reste étant bien sûr à découvrir par vous même avec tous les avantages que cela pourra vous procurer. Si vous êtes un utilisateur amateur, vous pouvez vous permettre de bâtir votre expérience sur

des catastrophes comme la perte d'un fichier ou d'une partition. Par contre si vous êtes professionnel sur Amiga, procurez vous *DiskSalv 2* et vous verrez qu'un jour ou l'autre vous me remercierez pour le conseil.

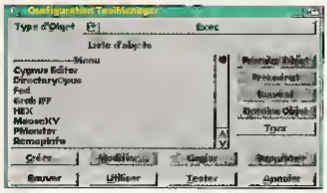
PS : pour la petite histoire, Dave Haynie est l'un des peres de l'Amiga ; il travaille depuis le début sur la conception des chips du hardware de la machine, et nous réserve je l'espère encore de belles surprises.

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de récuperation de données
Nom : DiskSalv
Auteur : Dave Haynie, 284 Memorial Avenue Gibbston, NJ 08027 USA
Version : 2 (11.27)
Configuration : OS 2.04 minimum (ou 2.1 pour la localisation)
Statut : shareware
Source : Fred Fish disk n° 891

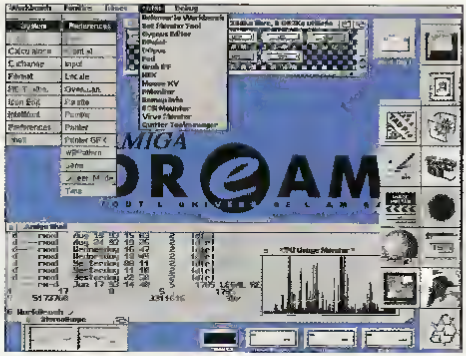
"Comment améliorer le look de votre interface Workbench ?"

ToolManager 2.1



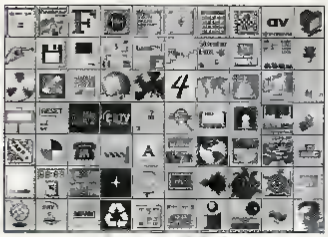
Fenêtre de parametrage

Si vous avez un disque dur, vous devez déjà vous servir du Workbench qui est la couche graphique du système d'exploitation hyper-puissant qu'est l'AmigaDos. *ToolManager* va vous faire découvrir toutes les fonctions implementées dans ce fabuleux environnement graphique qu'est le système 2.0 et au-dessus. Cet utilitaire est un gestionnaire d'applications, c'est-à-dire qu'il va permettre le lancement des programmes installés sur le disque dur de plusieurs manières qui sont beaucoup plus rapides et efficaces qu'un double-clic sur l'icône du programme dans son répertoire.



Exemple de configuration sous Workbench 3.0

Il demande pour être utile, une bonne base de logiciels installés sur le disque, et c'est la raison pour laquelle l'utilisation de cet outil n'est pas envisageable à partir d'un système sur disquettes. Sur l'illustration ci-dessus, vous pouvez voir un Workbench 3.0 en huit couleurs (mode DblPal) avec ses docks (barres sur la droite) et ses menus detachables (barres en haut à gauche) ; j'ai aussi montré sur l'image le menu public "outils" qui est rendu parametrable grâce à *ToolManager*. En haut à droite, il y a un "AppIcon" appelé "send mail". Tous ces éléments importes par *ToolManager* sont des brosses



Exemples d'icônes

dessinées sous un programme de dessin comme *Deluxe paint 4.5* d'Electronic arts, et ils sont tous assignés à un programme qui sera lancé sur simple selection de l'option à la souris, et ceci quelque soit son emplacement sur le disque dur. Le dernier mode d'exécution invisible sur l'image concerne les "hot keys" ou "racourcis-clavier", qui permettent de lancer un programme grâce à une combinaison de touches sur le clavier ; les combinaisons sont très nombreuses, surtout si elles impliquent le lecteur ou une souris avec trois boutons. Maintenant un mot sur le fonctionnement des classes d'objets dock, menu, AppIcon, hot key : en dehors de la catégorie "hot key", les programmes ont la possibilité de recevoir un fichier en argument lors de leur execution. En résumé, voici le fonctionnement detaillé de ces classes d'objets :

- Dock : barre d'icônes ou de texte.
- AppIcon : icones d'un programme placées sur la fenêtre du Workbench celui-ci est le plus souvent là pour transmettre un fichier en argument à une application externe à l'écran du Workbench.
- Menu : il contient uniquement du texte mais il accepte les fichiers en argument.
- Hot key : c'est un racourci clavier rapide qui évite de perdre du temps a bouger la souris lorsqu'on travaille sous une interface texte comme le Shell ou d'autres applications.

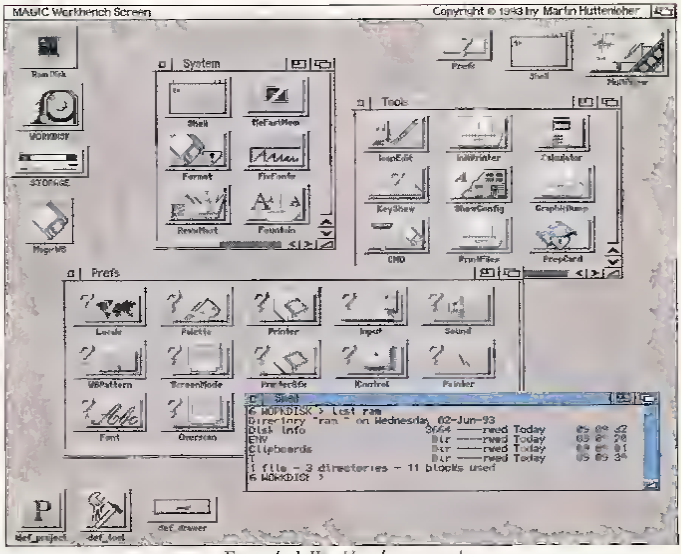
Il est possible d'associer un échantillon sonore à l'exécution d'un programme, en utilisant des commandes Arexx envoyées à un module externe au programme principal. Pour finir, *ToolManager* est aussi fourni avec une documentation en français au format Amigaguide (hyper text Amiga). Par contre la localisation de l'interface du programme de configuration de *ToolManager* est uniquement disponible sous OS 2.1 ou plus (voir les planches d'icônes pour *Amidock* et *TooManager*, inspirez-vous de cela si vous êtes graphiste dans l'âme, et que vous souhaitez dessiner vos propres icônes car je suis sûr que beaucoup d'entre vous peuvent encore faire mieux.

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de gestion d'applications
Nom : ToolManager
Auteur : Stephan Becker
Version : 2.1 localisée
Configuration : OS 2.04 minimum
Statut : freeware
Source : Fred Fish n° 873

Magic Workbench

Cette distribution shareware est une collection de tous les programmes, les scripts, les fontes, les icônes, et les astuces d'un utilisateur talentueux. En découvrant *MagicWB*, vous allez commencer par remplacer toutes les horribles icônes du Workbench dessinées par l'équipe de designers et de graphistes de Commodore (c'est les pires de tous) il y a bien trois ans avec l'arrivée de l'Amiga 3000 et de son système 2.0. Les icônes fournies sont en huit couleurs, mais je regrette un peu leur manque de couleurs, à cause du léger dégradé de gris qui donne cette impression de 3D à la surface des icônes. Par contre j'apprécie beaucoup le fait qu'elles soient toutes alternées, c'est à dire qu'elles changent d'aspect quand on les sélectionne, contrairement à celles du système standard qui ont juste les couleurs inversées pour en indiquer la sélection (c'est pas beau, mais cela prend moins de place en mémoire vidéo). Vous aurez ensuite la possibilité, si vous installez les utilitaires *NickPrefs* sous 2.0/2.1, ou si vous êtes en 3.0, de charger l'une des quarante textures de fond en huit couleurs fournies dans la distribution. Deux polices de caractères de deux tailles spécialement dessinées pour être utilisées sous le Workbench peuvent être installées dans le répertoire assigné "fontes" (elles remplacent les polices Helvetica et Topaz qui sont depuis toujours fournies avec le système). Attendez que je finisse ma police, et vous verrez un peu laquelle est la plus adaptée à l'interface du Workbench... L'auteur fournit des astuces, l'une d'elle consiste à copier au démarrage l'icône du Ram Disk du disque dur en Ram (Disk info), et d'utiliser un script pour figer sa position à l'écran, pour la retrouver magiquement à sa place la prochaine fois que vous allumerez votre machine (j'avoue que j'utilise cette astuce depuis déjà très longtemps). *NickPrefs* est un regroupement de trois programmes de préférence à utiliser sous 2.0 minimum, le premier permet de remplacer le pointeur d'attente par défaut sous 2.0 ou éditable sous 3.0, par une brosse animée dessinée sous *Dpaint* par exemple. C'est un sprite, donc il est limité à quatre couleurs (sous Workbench) et a seize pixels de large, le second permet de régler des paramètres du lecteur (pour les experts), mais surtout il permet de supprimer le bruit monotone du clic des lecteurs, le troisième est le plus intéressant car il permet de charger une image dans le fond du Workbench, c'est celui que vous utiliserez pour charger les patterns fournies par l'auteur. Donc (et ce sera le mot de la fin) si vous attachez de l'importance à votre interface graphique, procurez vous sans plus attendre *MagicWB*, au moins pour les icônes, car ce sont les plus belles qui ont été dessinées pour l'Amiga jusqu'à présent.



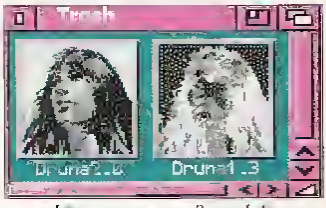
Exemple de Workbench magique !

Icônes de MagicWorkbench

RÉFÉRENCES

Classe : éléments d'interface graphique Workbench et programmes de préférence
Nom : MagicWorkbench
Auteur : Martin Huttenloher
Configuration : 2.04 minimum
Statut : shareware
Source : San

RemapInfo



Icône converti par RemapInfo

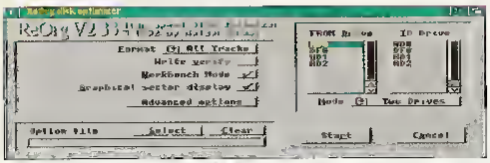
Ce petit utilitaire ouvre un AppIcon sur l'écran du Workbench sur lequel vous pourrez déposer les icônes dessinées sous l'OS1.3, ce qui remettra en place leur registre de couleur pour être fidèlement restitué sous l'OS2.0 (inversement du noir et du blanc).

RÉFÉRENCES

Classe : convertisseur d'icône 1.3 -> 2.0 et au-dessus
Nom : RemapInfo
Configuration : 2.04 minimum
Distribution : Fred Fish n° 623

"Comment gagner en vitesse avec un disque dur ou des disquettes ?"

Reorg 2.33



Fenêtre principale de contrôle

Ce programme qui était bugge dans sa version 2.31 fonctionne desormais de manière très efficace. Son rôle est de faire en sorte de recoller les petits bouts de fichiers qui sont dispersés sur le disque , ce phenomène s'appelle la fragmentation du disque, et il entraîne une perte des performances de votre système lors des acces en lecture/écriture au disque dur ou aux disquettes, indépendamment du système de gestion des fichiers ou du contrôleur disque. La procédure de réorganisation consiste donc à recopier ces fichiers de preference dans des emplacements vides du disque, afin qu'ils soient écrits consecutivement sur celui-ci. Une fois de temps en temps, votre disque dur ou votre disquette de travail vaut la peine d'être reordonnée, mais prevoyez toujours un backup du disque avant de lancer la procédure. Une option du logiciel permet de reorganiser le contenu du disque sur un autre disque. C'est la solution la moins risquée si vous n'avez pas fait de backups de votre système.

Références

Classe : utilitaire de reorganisation des disques
Nom : Reorg 2.31
Auteur : Holger Kruse
Version : 2.33
Configuration : OS2.04 minimum (Reorg V1.1 est disponible pour les machines equipées du système 1.2/1.3)
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 716

"Et si on jouait ?"

Deluxe pacman 1.4

Les Fred Fish ne comportent pas beaucoup de jeux complets, en version non-bridée, sans but commercial. C'est encore plus rare de trouver un bon jeu dans ce qui reste. Quant a avoir un bon jeu, au graphisme, a la musique, aux bruitages excellents, c'est le cas exceptionnel de *Deluxe pacman*. *Deluxe pacman* est un jeu en shareware d'un norvegien, Edgar M. Vidgal. C'est un pacman dans ses règles élementaires. Vous dirigez un glouton jaune à travers un labyrinthe bleu qui doit avaler toutes les pastilles en échappant aux quatre fantômes multicolores. Aux quatre coins se trouvent des grosses pastilles

Attention aux fantômes

qui inversent le rapport de force et vous permettent de devorer à votre tour les fantomes. Mais il apporte également une vingtaine de bonus originaux, comme le pistolet, la glue, etc.

La réalisation est sans faille : les dessins sont mignons, colorés et attrayants, les bruitages excellents, les musiques appropriées. On a le choix entre trois vitesses de jeu : lente, moyenne, rapide. Chacune a sa liste de Hi-score sauvegardee en Ascii et ainsi les 13 000 points du grandfrère n'écrasent pas les 2 000 de la petite soeur. Le controle se fait par le joystick, le clavier (droitier ou gaucher) ou la souris ! Le jeu comporte vingt niveaux dont un extra, sans mur et rempli de pastilles. Le rythme du jeu est soutenu par des effets visuels (zoom sur l'écran a la fin de chaque tableau) et des bruitages, qui "sonnent" comme autrefois. C'est tellement bien fait qu'on ne s'aperçoit guère par exemple, du bruit de fond continuel pendant le jeu qui crée toute l'ambiance stressante. Il y a également une documentation illustrée integrée pour apprendre a reconnaître les bonus. *Deluxe pacman* est meilleur que bien des jeux d'arcades commerciaux. *Deluxe pacman* réconciliera enfants (a partir de 8 ans) et parents autour d'un bon vieux jeu. Aide technique : le jeu n'est pas multitâche mais restitue l'environnement tel qu'il l'etait au lancement. Il ne necessite aucune installation et peut se mettre ou l'on veut (disque dur). Il y a meme des conseils dans la doc et un utilitaire pour faire une disquette autoboot et faire tourner le jeu avec 512 ko. Il y a sûrement des programmeurs "professionnels" de jeux qui ont des leçons à prendre. Pour compatibilite avec l' A1200, sélectionnez les options de "boot chipset ECS" ou "original". Teste sous A2000 Rom2.0, 68000, 68020 et 68040 A1200 Compatible 1.3.

Références

Classe : jeu d'arcade
Nom : Deluxe Pacman 1.4
Auteur : Edgar M. Vigdal
Statut : shareware
Source : Fred Fish n°867

Le mois prochain, nous verrons entre autres : "comment relier deux Amiga entre eux pour échanger des données et partager des disques ?".

Remerciements : *nous tenons à remercier la société Phoenix DP pour l'envoi des disquettes du domaine public*

La rubrique 'Labo' vous présente pour sa première édition deux logiciels consacrés à deux domaines où excelle l'Amiga : le graphisme et la musique. Le premier, Brilliance, un nouvel outil graphique doté de super-fonctions, et le second, Deluxe music construction set II (Dmcs), excellent pour l'apprentissage musical (mais aussi pour les musiciens confirmés).

Brilliance : l'avis d'artiste !

FRED BOURBON

Illustration Jim Sachs

Une illustration de présentation très prometteuse

L'automne est la saison choisie par Brilliance pour fleurir sur le rayon logiciel de votre revendeur. L'arrivée d'un nouvel outil graphique est toujours un évènement surtout lorsqu'il exploite a fond les talents de l'artiste et de sa machine. Attention, il faudra tout de même casser une grosse tirelire pour charger ce soft dans une machine equipee de 2 Mo minimum selon la police, de 4 Mo selon les manifestonts qui aiment le confort.

On peut ajouter que disque dur et accelération du système seront les bienvenus. La compatibilite est assurée pour les Amigados 1.3 ou superieurs, aucun mode n'a ete oublié de deux a seize millions de couleurs ! Le décor est plante, si vous remplissez les conditions, allez vite chez le marchand, sinon attendez le Père Noël et découvrez avec Amiga Dream les super-fonctions de ce logiciel a durée de vie infinie.

On pense avoir achete un programme, surprise : il y en a deux. *Brilliance*, pour les modes 2 à 256 couleurs et *True brilliance* pour le Ham-6 ou le Ham 8. Le second travaille en realité en seize millions de couleurs et utilise le Ham pour l'affichage. Les conflits de proximite de couleurs sont retraites à chaque opération. La taille des images que l'on peut realiser ne depend que de la mémoire de l'ordinateur, avec une grosse bécane rien n'empêche de charger un fichier de 2 000 par 2 000 pixels en 24 bits, l'affichage ne montrera alors qu'une partie de l'image que l'on fait défiler a l'aide des flèches sur le clavier. Lorsque le dessin est terminé, la sauvegarde se fera au choix en Ham ou en 24 bits. Ceci est particulièrement intéressant pour ceux d'entre vous qui font de l'image de synthese sans avoir de carte graphique. L'installation ne pose aucun problème mais le petit dongle devra être enfiche à la place du joystick pour exploiter le soft. La doc est en anglais pour l'instant, seul un petit manuel traduit les deux premiers chapitres en bon français. La société CIS qui distribue ce produit devrait finir la traduction prochainement. L'heureux editeur de *Brilliance* n'est autre que Digital creation connu pour le *DCTV* et *Super gen* (entre autres).

Moteur

Une fois le programme lance, on découvre le panneau de commandes

en bas de l'écran, tout y est : la palette et les symboles des outils. Si l'on veut accéder à un paramètre, il suffit d'utiliser le bouton de droite de la souris et apparaît alors une boîte de réglages sous le menu principal (figure 1). Ceci est véritablement ergonomique surtout quand on sait que les dessins se font également sous les menus comme par exemple un remplissage d'écran. Les points forts de la palette sont nombreux et nous allons en passer quelques uns en revue. Première constatation : lorsqu'on déplace la souris sur le menu, s'affichent en clair le nom de la fonction, et, lorsqu'on effectue une

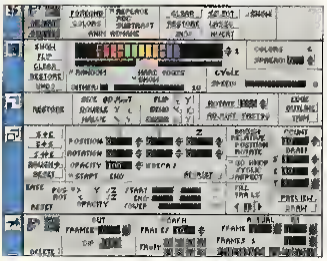


Figure 1 : la boîte de réglages

opération, un compte à rebours, dont le défilement donne une idée du temps pris par la machine. La sélection de brosse se fait soit en rectangle (une option permet la transparence automatique si les quatre coins ont la même couleur), soit en lasso à main levée. Il vous est possible de stocker huit brosses en même temps, on les trouve dans le menu "brosse" qui les transforme en icônes. Le logiciel admet toutes les polices de caractères y compris les "color fonts" et les polices vectorielles qui peuvent être dimensionnées dans le logiciel lui même. L'aérographe pulvérise pixels ou brosses selon une taille, une forme, et un débit réglables. Il convient ici de formuler un petit regret dans *True brilliance* où ce sont toujours des pixels et non un beau nuage qui apparaissent. Espérons que la prochaine version apportera cette possibilité. Les astucieux programmeurs ont pensé aux courbes de Bézier : avec quatre points vous définissez un chemin pour votre trace (sinusoïdes, boucles ...). La palette est définie parmi seize millions de couleurs en RGB, HSV ou CMY. Ceci permet des dégradés faciles à définir, on peut même prendre seulement deux couleurs et demander au programme de choisir le nombre approprié de couleurs intermédiaires. Un anti-aliasing automatique sur quatre niveaux lisse tout seul vos gribouillages. Les pages brouillons ne sont pas oubliées et peuvent être de résolutions et de palettes différentes. Sachez que vous avez dix huit modes de dessin et six types de remplissage, c'est-à-dire que tout est possible, de l'aquarelle au fusain ! Dans ce très bref tour d'horizon, nous finirons par "undo/redo" qui ne se contente pas uniquement de la dernière opération mais d'autant que la mémoire le permet.

Action !

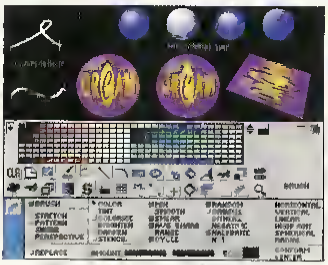


Figure 3 : le must de l'animation

Après l'avant-goût des possibilités graphiques, voici l'apéritif de l'animation. Ici encore c'est génial ! Imaginez votre brosse faire une double boucle piquée, un triple salto arrière et une réception amortie en suivant un parcours défini uniquement à la souris. Si vous voulez, une traînée de plus en plus transparente peut être laissée derrière la brosse (figure 2). Tous les effets d'amortis et d'accélération sont

Figure 2 : la fée Brilliance est passée par là

possibles sur chacun des trois axes X,Y et Z. La possibilité de choisir positions et rotations initiales et finales à la souris mais aussi bien sur en coordonnées spatiales, fait de *Brilliance* un must en animation (figure 3). Pas de problème pour faire des brosses animées et même des métamorphoses d'une brosse à une autre. Les contrôles façon magnétoscope sont simples et "undo/redo" fonctionne parfaitement dans vos anims. Arrivé à la sauvegarde, vous avez le choix du format : OP-5, OP-8 World ou OP-8 Long, compatibilité garantie.

Coupez !

Brilliance est promis à une grande carrière malgré un prix qui ne le met pas à la portée de tous. Pour ma part, il a remplacé beaucoup d'outils graphiques dans mon disque dur et je ne peux plus m'en passer. Vous pourrez le voir tourner et peut-être l'essayer au salon Atacom.

Brilliance est importé par CIS, disponible pour 1 700 F environ, manuel en cours de traduction.

Deluxe Music
Construction Set II

PHILIPPE BERARD

La nouvelle mouture de Dmcs, (Deluxe music construction set) programmee por Dovid Joiner, développeur bien connu et auteur du jeu d'aventures Faery tole ainsi que du sequenceur Music-X, n'est pas un concurrent direct des sequenceurs existants, mais cherche plutôt à combler le vide entre les logiciels de type "SoundTracker", complexes et reserves aux amateurs de "modules", et les sequenceurs, souvent trop chers et trop compliqués pour l'utilisateur moyen

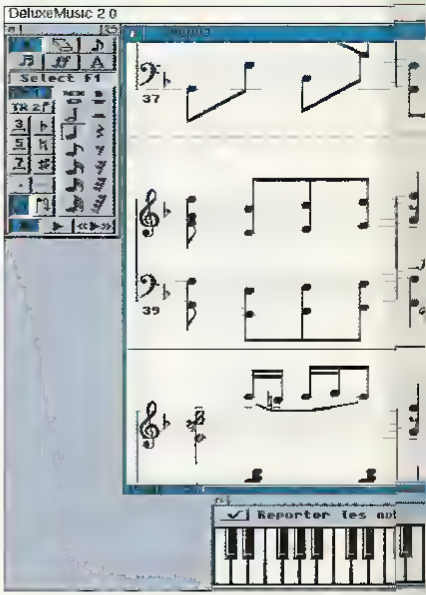
L'interface de *Dmcs II* se présente sous la forme de trois fenetres principales

• la fenêtre principale, affichant la partition du ou des projets en cours ;
• la fenêtre des outils ;
• la fenetre représentant un clavier de cinq octaves.

Fenêtre de définition de la clef pour la portée

En ce qui concerne l'édition, plusieurs réglages sont offerts par *Dmcs* pour paramétrer le morceau que l'on a choisi de composer. Ainsi sera-t-il possible de regler, soit pour une mesure precise ou pour la portée toute entière

• l'unite de mesure ainsi que l'unité de temps qui lui est associee (ex : 2/4, 4/4, 2/8, etc) ;
• l'armature de la mesure, représentée par un "cercle des quintes", qui permet de regler le mode (majeur ou mineur), ainsi que les alterations à la clé (voir illustration ci-contre) ;
• la clef elle-meme, definissant la gamme sonore couverte par l'instrument (appele aussi registre) ;
• l'instrument associé à la piste en cours. Cet instrument peut etre un échantillon qui sera rejoué par le processeur sonore de l'Amiga, ou un instrument Midi dont on pourra régler le canal et le numéro de programme. Il est également possible de specifier un effet pour tout instrument : echo, reverb, attaque lente, pince, etc ;
• le tempo, de manière globale, ou locale à la mesure dans laquelle le curseur est actuellement placé. Ce tempo peut aller de dix à quatre cents battements par minute. Après avoir règle convenablement tous ces paramètres, vient l'édition des notes. Trois moyens d'édition sont offerts par *Dmcs* : placement des notes sur la portée avec la souris, appui sur les touches du clavier représenté dans une fenêtre avec le pointeur de la souris, ou entrée des notes ou accords à partir d'un instrument Midi. La première solution s'avere indispensable lorsqu'on veut recopier une partition ou éditer des notes précisement, mais devient très vite fastidieuse si l'on possede déja une certaine connaissance d'un clavier de piano. Le pointeur de la souris représente la note ou le type de silence que l'on a sélectionné, et permet de placer la note à l'endroit de la portée qui convient le mieux. Pour écrire un accord, il suffira d'empiler les notes de celui-ci les unes au-dessus des autres. Vient ensuite la solution de l'edition des notes en pressant sur les touches correspondantes d'un clavier de cinq octaves représente dans une fenetre. Ce clavier possede deux modes : "notes simples" et "accords". Dans le premier mode, *Dmcs* avance le curseur de position à chaque note pressée sur le clavier. Dans le second, il est possible d'entrer les notes d'un accord les unes apres les autres, et cliquer ensuite sur le bouton "avancer" pour passer à la position suivante. Un autre bouton, "silence", permettra d'introduire un silence dont la durée correspondra à celle de la note sélectionnée. La dernière solution, et certainement la plus pratique, consiste à relier un instrument Midi à l'Amiga, et d'entrer les notes par cet intermédiaire. Ainsi sera-t-il possible de jouer directement la note ou l'accord voulu sur l'instrument, en ayant préalablement choisi sa durée dans la fenetre des outils.

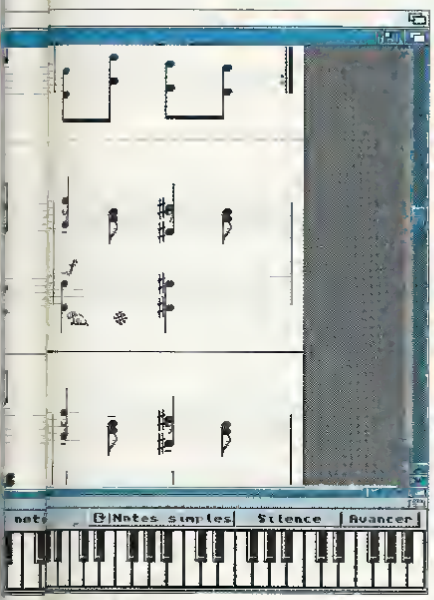


Interface de Deluxe Music 2.0

La fenêtre des outils

La fenêtre des outils possede six modes :

• Mode selection : dans ce mode, la souris possede le meme role de sélection que celui présent dans le Workbench. Il est possible de sélectionner une note ou un groupe de



...ne m...construction set II

notes en traçant un cadre autour de celles-ci, voire de sélectionner plusieurs groupes en maintenant appuyée la touche "shift". Une fois les notes sélectionnées, les opérations d'édition classiques (couper/coller) sont disponibles, mais aussi l'ajout d'un point si l'on veut prolonger la durée de la note d'une moitié de sa durée actuelle, l'utilisation du double point, etc.

• Mode gomme : ce mode permet d'effacer les notes une à une, en cliquant directement dessus. Lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'une note, le nom de celle-ci est indiqué dans la fenêtre d'outils.

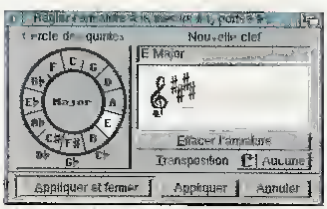
• Mode entrée de notes : ici, après avoir choisi la durée de la note (allant de la quadruple croche à la ronde) ou du silence (allant du seizième de soupir à la pause), il sera possible de les placer sur la portée suivant les modes d'entrée expliqués précédemment. Comme dans le mode sélection, il est ici possible de définir une altération de temps ou de ton apportée à la note, ainsi que la direction de son ambage.

• Mode ornementation : quelques outils servant à orner les notes sont disponibles : liaison haute ou basse, avec ou sans phrase, etc.

• Mode dynamique : ce mode permet d'ajouter des indications de dynamique dans une mesure. Les dynamiques disponibles sont : f (assez fort), ff (fort), fff (très fort), mf (moyennement fort) mff (très faible). Ces indications pourront être placées à n'importe quelle position horizontale ou verticale sur la portée.

• Mode texte : pour composer une chanson, l'indication des notes ne suffit pas, il faut aussi pouvoir écrire les paroles. C'est le but de ce mode. Après avoir cliqué à un emplacement de la partition, une petite boîte d'édition de texte s'ouvre à cet endroit avec à son bord haut gauche un bouton permettant de la déplacer, et à son bord bas droit un bouton permettant de la redimensionner. Une fois le texte entré, il est possible d'en sélectionner une partie pour changer la police de caractères (une fenêtre s'ouvre alors pour donner la liste des polices disponibles) ou le style (gras, italique, souligné). Pour supprimer une boîte, il suffira d'effacer tout le texte présent à l'intérieur.

Transformations : certaines fonctions de transformation peuvent être appliquées sur la ou les notes sélectionnées : montée ou descente d'un demi-ton, d'un ton ou d'une octave ; renversement haut ou bas d'un accord ; division ou multiplication par deux de la durée de chaque note.



Fenêtre de réglage de l'armature de la portée.

Les macros : cette nouvelle version de *Dmcs* apporte une fonctionnalité importante : la possibilité de définir une macro et de l'assigner à une touche de fonction du clavier. Pour cela, il suffit de déclencher le mode "enregistrer macro", de définir les fonctions à enregistrer dans cette macro en les sélectionnant dans les menus ou dans la fenêtre d'outils, puis de sélectionner "cesser d'enregistrer". La macro pourra ensuite être rejouée en utilisant la fonction 'macro/jouer'. Pour assigner une macro à une touche de fonction, il suffira de sauver celle-ci (elle sera alors sauvée sous forme de script ARexx), puis d'affecter ce script à l'une des dix touches de fonctions. Cette méthode s'avère fastidieuse lorsque plusieurs macros doivent être définies, mais l'utilisation du langage ARexx est un gage d'ouverture et de facilité de programmation de macros complexes. Le port ARexx : toutes les fonctions du logiciel sont accessibles à travers ce port, et permettent ainsi la programmation d'effets spéciaux ou de modules qui pourront être librement distribués dans le domaine public. Le lien de *Dmcs* avec l'environnement Midi se limite à l'entrée de notes dans la partition en mode pas à pas, à l'import de fichiers au standard Midi et à l'écoute de la partition au travers d'un ou plusieurs instruments Midi. Il est en revanche impossible d'enregistrer en temps réel le jeu d'une personne sur un tel instrument, voire d'importer à travers un lien Midi une musique présente sur un séquenceur, ce qui peut limiter l'utilisation du logiciel dans un studio. L'impression est l'un des points forts du logiciel. Deux modes d'impression sont disponibles, utilisant tous deux l'imprimante sélectionnée dans les préférences du Workbench : un mode d'impression simple et direct, et une impression avec contrôle dans lequel on pourra régler la qualité, la densité, le format du papier, etc.

L'impression se révèle d'excellente qualité, surtout avec l'utilisation d'une imprimante laser, et pourra ainsi servir à la constitution d'un recueil de partitions. *Dmcs II* n'est pas un outil de composition ou d'édition musicale professionnelle, et ce n'est d'ailleurs pas son but. Il peut s'avérer être un excellent outil d'apprentissage de la musique, de par sa notation traditionnelle ainsi que son utilisation intuitive, mais aussi, pour le musicien confirmé et habitué à l'utilisation de séquenceurs, devenir un outil complémentaire pour l'impression de partitions, ou pour rejouer une musique à travers la puce sonore de l'Amiga. Il est certain que l'utilisateur d'un logiciel comme *Bars & Pipes 2.0*, déjà comblé par un nombre d'outils impressionnant, ne trouvera ici rien de nouveau. Installable sur tous les Amiga.

Editeur : Electronic arts ■

someware

Someware : pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Vente par correspondance : catalogue gratuit disponible sur demande

PRAXITEL

LOGICIEL DE COMMUNICATION POUR AMIGA

Il est la le logiciel de communication de Someware. A la fois émulateur Minitel (1, 1b, 2) et émulateur de terminal

Principales caractéristiques :

- connexion par modem ou par minitel
- utilisable pour des connexions avec des serveurs minitel des BBS ou directement vers un autre ordinateur
- émulation complète du Minitel 2 couleur vidéotex 40 colonnes, mode mixte 80 colonnes, DRCS numérotation etc
- émulateur de terminal ANSI (console device Amiga)
- vitesse de 1200 à 115200 bauds
- transfert de fichiers par protocoles XPR
- langage de commandes (37 instructions) pour automatiser les connexions
- compatibles avec tous les Workbench
- interface utilisateur basée sur UIK (runtime inclus) look 3D sur tous les Workbench
- numérotation directe par minitel 2 ou par modem
- calepin téléphonique pour mémoriser les numéros les plus couramment appelés
- logiciel et documentation en français
- script Installer pour installation automatique
- Praxitel 390F Câble pour Minitel 120F Praxitel + câble 490F

390F

On The Ball

Un agenda complet calendrier, carnet d'adresses rendez-vous, pense-bête, éditeur de textes. Disponible à tout moment sur le Workbench

Principales caractéristiques :

Le logiciel et la documentation sont en Français. L'utilisation est très conviviale. OnTheBall est disponible à tout moment, il s'incruste sur le Workbench sous forme d'un calendrier, il dispose de nombreuses options de paramétrisation, et il supporte le clipboard pour permettre le copier/coller avec d'autres applications. Un port ARexx permet d'automatiser certaines tâches. Et OnTheBall est compatible avec tous les Workbench et tous les Amiga. Grace à son mini traitement de textes incorporé, OnTheBall répond instantanément à la plupart de vos besoins.

Gestion des rendez-vous :

Les rendez vous peuvent être rassemblés par thèmes (ex: famille, affaires, santé, ...). Leur fréquence est facilement programmable, et une alarme vous les rappelle. Un affichage sous forme d'agenda permet la consultation ou l'impression d'un planning sur la journée, la semaine, le mois ou même l'année. Un texte peut être associé à chaque rendez vous.

Gestion des adresses :

C'est une base de données illimitée permettant de conserver les adresses de tous vos contacts. Un texte peut être associé à chaque adresse, et une option de recherche sur le texte permet de retrouver rapidement un contact. OnTheBall est capable de composer automatiquement les numéros de téléphone si vous disposez d'un modem. Et bien sûr, il sait aussi imprimer les étiquettes de vos mailings.

340F

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware en vente par correspondance. VPC : ajouter 15F de frais de port
Nouvelle adresse : Someware - 27 rue Gabriel Péri - 59186 ANOR - Téléphone : 27 59 62 57 - Fax : 27 60 60 87

Les produits **Leo Capricorn** sont désormais distribués en **EXCLUSIVITE** par le **Club Français Du Logiciel.**

Pour chaque livre : les exemples images script programmes

Le livre 249F
La disq 59F
Livre + 1 disq ... 279F

Le livre 139F
Les 3 disq 129F
Livre + 3 disq ... 229F

sont sur le (les) disquette(s)

Le livre 199F
Les 2 disq 99F
Livre + 2 disq ... 259F

PROMOTION **DEDUISEZ** de votre commande

100F pour une commande de....2 livres
150F pour une commande de....3 livres
120F pour une commande de....2 livres + disq.
200F pour une commande de....3 livres + disq.

MOTION & MAGIC
Librairie d'objets 3D

Chaque disquette contient : 1 fichier "objet" pour Sculpt 3D, Sculpt Animate 4D, Caglari, Real 3D, 1 fichier "objet" pour Imagine 1.0, 2.0, 3.0, 1 fichier images, 1 manuel en français.

Locomotive - 4 disq (4MO RAM)
A vapeur avec tender 645F

Airplanes 4 - 2 disq :
MIG42, SR71 Blackbird 345F

Helicopter 2 - 2 disq :
Ecureuil AS 350 (3 versions)
Airwolf (2 versions) 345F

Ferrari F40 - 2 disq :
Avec animations programmées 345F

Porsche turbo - 2 disq :
La Porsche turbo en detail 345F

Truck - 1 disq :
Camion américain + remorque 199F

Motorbike - 1 disq :
Suzuki RG 250 ..... 199F

World - 2 disq :
La terre par continents 345F

Heads 1 - 1 disq :
3 têtes d'homme 199F

Enterprise - 1 disq :
Le célèbre vaisseau Enterprise 345F

Electric guitar - 2 disq :
Plus de 7000 polygones pour une image fantastique 345F

Synthetizer - 2 disq :
Très détaillé, clavier entièrement "animable" 345F

Mil. Facon - 1 disq :
De Stars Wars. Avec tous les détails et "animable" 199F

Ships light - 1 disq :
7 bateaux : 2 porte-avions en version non détaillée 199F

Star destroyer - 1 disq :
Un vaisseau spatial géant 199F

BON DE COMMANDE *a remplir (ou une photocopie)*

Société (ou école, mairie, association, ...) : .....
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qte	Prix Total

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé)
Achat de 0F à 500F : 29F
de 501F à 1000F : 49F
de 1001F et plus : 59F

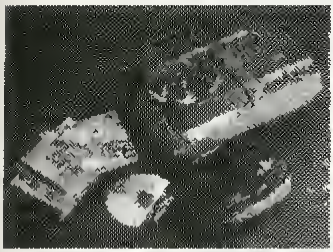
Sous-total.....
Port.....
Total.....

AXE INFORMATIQUE : 92 , COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

PARKING COURS JULIEN - METRO NOTRE DAME DU MONT LIGNE 2

TEL : 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

AMIGA CD 32



FOURNIE AVEC UNE MANETTE CABLE PERITEL +JEUX (DIGGERS , OSCARS)

2490 F

PERIPHERIQUES

Carte TBS II Pal - Y/C	1179 0 F
GVP Phone Pak	449 0 F
OVP DSS	490 F
Dss +	990 F
Tablette graphique Kurta A4	649 0 F
Tablette Genius GT 906	299 0 F

GENLOCK

Genlock G-Lock E/S-YC-SECAM-PAL	3690 F
Videomaster	995 0 F

CARTES ACCELERATRICES

A1230 Turbo 68EC030 à 40 Mh	3790 F
A1230 Turbo 1 Mo Ram 32 bits	419 0 F
A1230 Turbo 4 Mo Ram 32 bits, copro 68882 à 40 Mhz	559 0 F
Carte DKB 4 Mo Ram+horloge 32 bits	249 0 F

CARTES GRAPHIQUES

Cartes DCTV 16 Mil coul	249 0 F
GVP VISION 24	1299 0 F
Opal Vision	649 0 F

ECRANS

Moniteur 1803	1200 F
Moniteur 1085S	1490 F
Moniteur 1942	2990 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS

Broadcast Titler 2	1990 F
Scala Video Titler	690 F
Video Director	1590 F
Deluxe Paint 4 AGA	835 F
Professionnel Page 3 0 +	
Draw 3 0	1990 F
Design Works	690 F
Kindworks 3	410 F
Maxiplan 4	410 F
Rasterlink Convertisseur Image	1690 F
Digi view Media station 4 0	1690 F
The Art Department Pro 2	1690 F
Quaterbak 5 0	490 F
Scala Multimedia	3490 F
Mac 2 Dos	990 F
Prowrite 3 2	990 F
Calligan junior	2990 F
Imagine 2 0	2390 F
Vista Pro 3	580 F
Real 3D	990 F
Real 3D Pro 2 0	4990 F

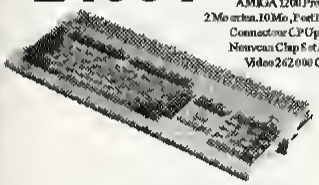
PROMO PROMO PROMO

HD A600/A1200 42 Mo	990 F
HD A600/A1200 62 Mo	1290 F
HD A600/A1200 85 Mo	1790 F
HD A600/A1200 130 Mo	2490 F
HD A600/A1200 220Mo	3890 F

AMIGA 1200

2490 F

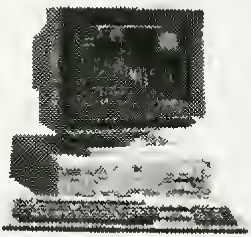
AMIGA 1200 Processeur 68020-14Mhz 2 Mo en bas 10 Mo, Port PCMCIA, option SCSI Connecteur CPU pour carte accélératrice Nouveau Chip Set AA 32 bits, empl. DSP Vidéo 262 000 Couleurs / 16 Millions.



AMIGA 1200+HD 42 Mo	3490 F
AMIGA 1200+HD 62 Mo	3780 F
AMIGA 1200+HD 85 Mo	4280 F
AMIGA 1200+Monit. 1942	5480 F

AMIGA 4000

Commodore



8990 F

AMIGA 4000/030 Processeur 68030 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 85 Mo - Kickstart et Workbench 3 0 Francise lecteur Haute Densité
1 76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

PROMO

AMIGA 4000/040 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 250 Mo - Kickstart et Workbench 3 0 Francisé lecteur Haute Densité
1 76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION

BON DE COMMANDE à renvoyer à : AXE INFORMATIQUE VPC 92 , COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS (UNIQUEMENT SUR L'UNITE CENTRALE) -REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT -CREDIT* MENSUALITES SANS INTERET*

* Après acceptation du dossier

NOM

ADRESSE

VILLE

MON ORDINATEUR

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

☐ CR ☐ CCP

DATE

SIGNATURE

*POSTE 50F / TRANSPORTEUR 90F PAR COLIS / C R 70F TOTAL

Amosiens, Amoisiennes, toutes les bienvenues dans cette rubrique. L'ami Amos vous invite au restaurant ! Au menu de chaque mois : des informations, des reportages, de la pratique, des réponses à vos questions, une carte à suivre... On reçoit comptoir qui souhaite (j'espère) tous les utilisateurs de langage, sans pour autant leur donner une indigestion de codage !

Kaf'arnaüm, le magazine du KAF

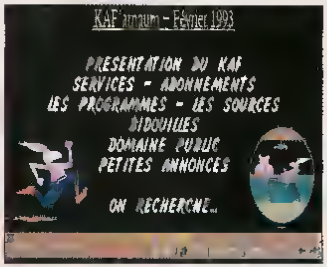
FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

Choque mois, le dossier de l' ami Amos vous proposera de découvrir des produits ou des gens ayant un rapport (comme c'est curieux) avec l'Amos. Nous irons ainsi a la rencontre de plusieurs professionnels de la video ou des bornes interactives, qui parleront de leurs productions et de leur monière de programmer. Je vous informeroi egolement des nouvelles extensions, des mogozines sur disquettes, des clubs... bref, de tout ce qui tourne autour de notre langage favori ! Une petite précision ovont de commencer : il n'est pas dans mes habitudes de critiquer dans une revue le travail des autres, et de reduire ò néont en quelques lignes de nombreuses heures de labeur. Je ne vous présente ici que les produits ou les gens que j'oime, les outres je n'en parle pas, c'est tout !

Pour ouvrir le bal, je vous présente le magazine Kaf'arnaüm du KAF (Klub Amos France). On ne trouve que deux numeros, le premier est paru en fevrier 1993 sur une disquette, le second en juillet sur deux disquettes.

Le fonctionnement du magazine

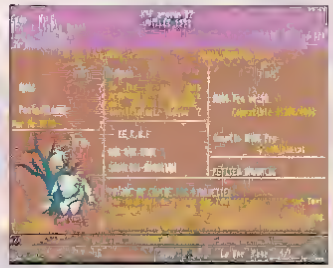
Kaf'arnaum est entierement ecrit en Amos compile, vous pouvez le lancer en demarrant votre Amiga avec la disquette dans le lecteur. Le premier numéro charge automatiquement le magazine, tandis que le second passe par le Workbench, dans lequel il faut cliquer sur l'icône "Kaf_Mag". Le premier contact est plutot impressionnant : une presentation soignee, des images IFF, des fontes recherchees, tout cela met l'eau a la bouche. L'écran est divisé en deux parties : le haut contient le texte ou graphique, le bas contient le menu de navigation. Certaines zones de la page de texte s'activent a la souris. Cliquons et (miracle de l'hypertexte !) nous sommes immédiatement transportes au chapitre correspondant. La barre de menu propose diverses options : "la une" revient au sommaire, "help" affiche un écran d'aide, deux fleches permettent de naviguer dans les pages d'un chapitre. Le deuxieme numéro est accompagne d'une musique de fond, que l'on peut arreter avec une icône supplementaire (ouf !). Le passage d'une page a l'autre peut prendre plusieurs secondes sur un A500, en fonction de la complexite de la page. C'est supportable mais bon, si cela pouvait aller plus vite on ne serait pas mecontent (NDLA : il faut que



Kaf'arnaum N°1

j'optimise le compilateur !). Le programme de gestion du magazine est fabrique maison et porte le doux nom de Pshm (Petit systeme d'hypertexte maison).

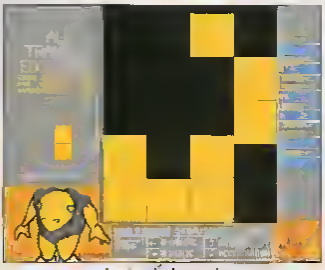
Le contenu



Le sommaire de Kaf'arnaum N°2

Au sommaire du numero de juillet :

- l'éditorial d'Ashter, sur quatre pages : remerciements, appel aux lecteurs ;
- un test d'Amos Professional sur douze pages de Ronan Amicel (alias



Le jeu Édouard

Mr. Reed), très complet et sans concession ;

• Edouard, un clone totalement délirant du jeu *Tétris* : le terrain ne fait que quatre cases sur quatre, les pièces sont énormes, la vitesse atteint des sommets ahurissants, et malgré tout cela, il reste parfaitement jouable ! On se prend même à passer des heures sur son clavier en rigolant comme un fou. La bande sonore n'est pas en reste côté délire : tous les sons sont des échantillons de Chirac version Guignols de Canal+. "Edouaaaaard", "Bon maintenant Edouard a du travail hein !", etc. Très bien réalisé, ce jeu justifie à lui tout seul l'achat du magazine. Il faut dire que notre ami Ashter n'en est pas à son premier coup d'essai dans le domaine des jeux bêtes et rigolos, puisque le premier numéro de Kaf'arnaum comprenait *Tapeth* un jeu hautement intellectuel consistant à écraser une mouche !

• une présentation du Klub sur cinq pages : c'est tout de même le magazine du Klub,

• des petites annonces ;

• une preview du compilateur AmosPro sur trois pages ;

• une partie de la collection "Sprite 600" ;

• et une bonne dizaine de petits programmes divers zé vanés ;

• un dossier de dernière minute avec des programmes supplémentaires.

Kaf'arnaum doit figurer parmi les meilleurs magazines dédiés à l'Amos. La réalisation est impeccable, le contenu est varié, et surtout ils ne se prennent pas au sérieux. Et en plus il est en français ! Le seul reproche que l'on puisse faire porte sur sa parution, qui a été jusqu'ici plutôt irrégulière. Le prochain numéro est prévu pour l'automne, sans autre précision sur la date exacte !

WANTED

Kaf'arnaüm

Magazine sur disquette

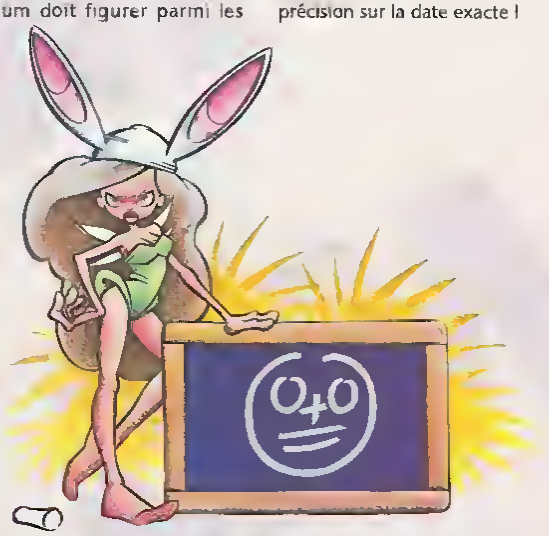
Editeurs :
Denis Bernard, Philippe Bouzitat, François Wautier

Une ou deux disquettes auto-boot.

Matériel nécessaire :
Amiga 500, 1 Mega minimum.

Prix :
compris dans l'inscription au Klub (150 F pour l'année, au moins quatre numéros).

Où le trouver ? Klub Amos France, BP133, 18003 Bourges Cedex.



Folies en mode direct

AMOS PRATIQUE

Pour cette première édition de l'ami Amos, je vais simplement vous proposer de vous amuser en mode direct à l'aide de quelques instructions. Les codages qui suivent sont destinés aux possesseurs d'Amos ou d'AmosPro. On y va. Tout d'abord, passons en mode direct à partir de l'éditeur en pressant [ESC].

Effaçons l'écran :

```
Default [RET]
Curs Off : Flash Off [RET]
```

Nous allons tout d'abord charger les données à partir des disquettes Amos. Si vous possédez Amos, insérez la disquette "Data" dans le lecteur "Df0 " puis tapez :

```
Load "Df0:Music/Funkey.Abk" [RET]
Load "Df0:Magic_Forest/back2.Abk",4 [RET]
Load "Df0:Magic_Forest/MFSprites.Abk" [RET]
Unpack 4 To 0 [RET]
```

Vous possédez AmosPro, tapez plutôt :

```
Load "AMOSPro_Examples:Music/Music.Abk",3 [RET]
Load "AMOSPro_Tutorial:Amal_Bobs.Abk" [RET]
Load Iff "AMOSPro_Productivity2:
Wonderland/Landscape.Iff",0 [RET]
```

Ouf, nous voici avec une image de fond. En avant la musique :

```
Music 1 [RET]
```

➤

Un peu vide cet écran. Voici des bobs :

```
Double Buffer [RET]
Bob 1,32,32,1 [RET]
Bob 2,282,32,1 [RET]
```

Mais ? Cela ne bouge pas encore !

```
Channel 1 To Bob 1 [RET]
Channel 2 To Bob 2 [RET]
Amal 1,"L: Move 0,180,25; Move 0,-180,25; Jump L;" [RET]
Amal 2,"L: Move 0,180,25; Move 0,-180,25; Jump L;" [RET]
Amal On 1 [RET]
Amal On 2 [RET]
```

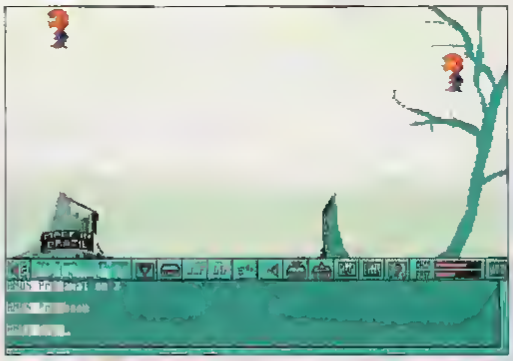
Encore plus de mouvement maintenant.

```
Channel 3 to Screen Display 3 [RET]
Amal 3,"L: Move 0,32,4; Move 0,-32,4; Jump L;" [RET]
Amal On 3 [RET]
```

Pour parfaire le tout, un petit effet sonore :

```
Boom [RET]
```

Et voilà, j'espère que cela bouge assez pour vous maintenant ! En quelques instructions, nous avons créé une (toute) petite démo, et avons passé en revue les composantes d'un jeu : le décor en affichant l'image de fond, les bobs, les animations et les effets sonores. Nous pourrons dès le mois prochain commencer à détailler le fonctionnement des principaux effets que l'on rencontre dans les démos : les scrollings, les cubes 3D, les vector balls, et les reprogrammer en Amos !



Versions et aversions !

AMOS INFOS

Avec toutes les différentes mises à jour de l'Amos, d'AmosPro, des compilateurs, des extensions, on ne sait plus trop quelle est la dernière version du langage. Voici un petit tableau récapitulatif pour vous aider à y voir plus clair.

Comment lire ce tableau ? Chaque ligne correspond à un langage, chaque colonne donne le numéro de version pour l'interpréteur, les extensions et les compilateurs.

Quelques remarques :

Le compilateur AmosPro contient une mise à jour du langage portant la version à V 2.00. Cette version, bien que totalement remaniée à l'intérieur ne présente pas de grandes différences avec la version précédente, 1.12. De plus, elle n'est pas, pour le moment, disponible en domaine public. Conclusion, si vous ne possédez pas le compilateur AmosPro, la bonne version est 1.12 ! Où se procurer les versions ? Les mises à jour de l'Amos et de l'AmosPro sont disponibles en domaine public : vous pouvez les trouver chez les distributeurs, ou bien auprès du Klub Amos.

Ceux qui ont lu le paragraphe précédent sauront que la version 2.00 de l'AmosPro ne se trouve qu'avec le compilateur, pour le moment ■

	Langage	Music	Compact	Request	Série	3D	Compilateur
Easy AMOS	V1.10						
AMOS	V1.36	V1.62	V1.2	V1.41	V1.2	V1.02	V1.35
AMOSPro sans compilo	V1.12	V1.12	V1.12	V1.12	V1.12	V1.02AP	
AMOSPRO avec compilo	V2.00	V2.00	V2.00	V2.00	V2.00	V1.02AP	V2.00

A votre service !

A partir du mois prochain, je répondrai ici même à votre courrier concernant l'Amos. Enfin, aux questions susceptibles d'intéresser le plus de monde. J'adresserai une réponse directe aux lettres non sélectionnées dans Amiga Dream. Merci d'adresser toutes vos remarques, questions, problèmes à : Amiga Dream - ami Amos
19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

A.F.I.V

ASSOCIATION FORMATION INFORMATIQUE VIDEO

ASSOCIATION LOI 1901

COMMANDES :

RENSEIGNEMENTS :

93.92.15.00

UNIQUE !

Domaine Public sur site à NICE

VOTRE DISTRIBUTEUR DOMAINE PUBLIC

PACK FONTES COULEURS

14 disquettes de fontes en 4, 8, 16 COULEURS IDEAL pour VIDEO, TITRAGE, PAO : 180 Frs

PACK AT1 : Des fontes vectorielles pour la PAO 11 disquettes : 143 Frs

SI VOUS ETES SUR LA COTE D'AZUR, PASSEZ DONC NOUS VOIR. NOUS POURRONS VOUS CONSEILLER SUR CE QUE VOUS ALLEZ ACHETER UTILITAIRES, MUSIQUES, DEMOS, JEUX ...
DU MARDI AU SAMEDI DE 9H00 A 19H00

PACK AGA 1200-4000

Copieur DCOPY3.1, AGA UTILS (30 utilitaires) 1, 2, 3
2 démos AGA; RELOKICK; GIGER TETRIS
2 disquettes d'images J.P.E.G.(16 millions de couleurs).
L'indispensable pour commencer en WB 3.0 : 135 Frs

PACK AFIV JAPON 1 ET 2

(DES IMAGES INEDITES DE MANGAS EROTIQUES)
11 disquettes par PACK : 143 Frs

Recevez notre catalogue papier + tarifs des formations contre 10 Frs en timbres, remboursable dès le premier achat.

ASCii Un espace professionnel sur la Côte D'Azur ASCii

Amigaistes !!!

Vous trouverez toutes les interfaces pour votre :

A500 A600 A1200
A2000 A3000 ou A4000

Les dernières nouveautés en utilitaires et jeux.

Applications Professionnelles :

- Contrôle d'Accès
- Journaux Cycliques
- Vidéo Amateurs / Professionnels
- Systèmes de Diffusion d'Informations
- Systèmes Automatiques de Sous-Titrage (KARAOKE)

Vous avez des projets innovateurs,
Vous cherchez à les concrétiser ?

Contactez-nous
Mademoiselle Gisèle RIMONDI - Monsieur Jean-Paul H.OLIVARI

Des tarifs adaptés ...

L'Information
Le Conseil
La Formation
Le Service

C'est

ASCii Informatique

10 Rue de Lépante 06000 NICE - Tél : 93.13.08.66 - Fax : 93.13.90.95

D'ici peu, professionnels de la vidéo, du graphisme, du son, viendront à tour de rôle prendre les commandes de la rubrique "En pratique". C'est aussi pour tout le monde ! Pour commencer, suivez Charles Ancé qui vous dira tout ce que vous avez toujours voulu savoir pour produire un clip vidéo sans oser le demander.

Pal, Secam et les autres

CHARLES ANCE

Lorsque vous avez choisi d'acquérir un Amiga plutôt qu'un quelconque autre ordinateur, un des facteurs de votre choix a été très certainement la possibilité d'utiliser cette machine pour faire de la création vidéo. Pas de problème, vous avez fait le bon choix. Mais comment procéder pour produire le clip qui révélera au monde entier, aux galaxies voisines et à votre voisin de palier, votre immense talent de créateur d'images !

Avant d'entreprendre votre mission, essayons de cerner le domaine où nous nous dirigeons. Truffé d'impasses et de gouffres (surtout financiers), il a déjà découragé bon nombre d'amateurs. Ne rêvez pas, malgré la guerre des prix que se font les producteurs de matériel, pratiquer la vidéo avec un équipement correct revient cher. Alors comment faire lorsqu'on est jeune, donc sans argent, pour produire le clip qui...

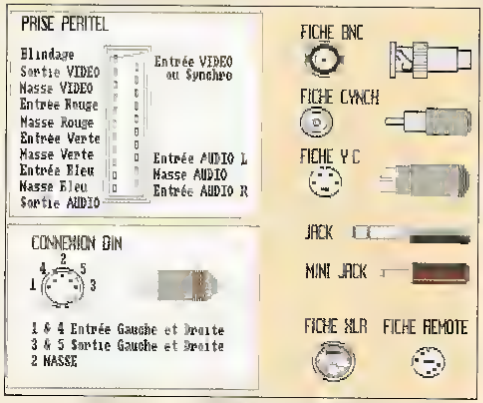
Comment ? mais c'est simple : associez-vous ! Vous ne pourrez pas entreprendre tout, tout seul. Plutôt que d'avoir une configuration faible ou incomplète, il vaut mieux acquérir un matériel top dans un domaine et travailler avec un ou des amis possédant le matériel complémentaire. Vous pouvez aussi contacter les associations de votre région, beaucoup de M J C et de clubs possèdent du matériel vidéo de qualité qu'il est possible d'utiliser pour une somme modique. Chacun son truc, vous ne pourrez pas avoir l'esprit libre pour une création d'images si vous passez votre temps en bidouilles électroniques, idem pour le son, la musique, la documentation sonore. En attendant de constituer votre réseau et de compter vos troupes, vous pouvez certainement déjà installer une configuration minimale qui vous permettra de voir ce qu'on va voir et de quoi qu'on cause.

Vous avez un Amiga, une caméra vidéo 8 mm, un téléviseur et, c'est le cas le plus fréquent, un magnétoscope de salon Secam. Comment connecter cet ensemble ? Nous voici confrontés aux problèmes de formats et de standards. Les formats définissent le type de cassettes que vous mettez dans votre magnétoscope ou votre caméra. En matière de vidéo amateur nous distinguons le VHS et le S-VHS, le 8 et le HI 8. Le S-VHS et le HI 8 sont les formats les plus récents, les informations sur la couleur et la luminosité du signal vidéo sont enregistrées séparément, ce qui donne une meilleure qualité d'image et un traitement du signal plus aisé (par exemple dans un genlock, nous en reparlerons). Les standards désignent les normes selon lesquelles un signal vidéo sera diffusé et enregistré. Ces normes s'appliquent au nombre de lignes nécessaires pour faire une image, et au nombre d'images (ou frames) envoyées par seconde. Vous trouverez sur le marché du matériel les standards Pal, Secam et NTSC. Le standard Pal (Phase alternative line) est utilisé dans toute l'Europe occidentale sauf la France, une partie de l'Afrique et de l'Asie. Le Brésil et l'Argentine utilisent un standard Pal particulier (Pal M & N). Ce standard produit des images de 625 lignes dans une fréquence de 50 frames/seconde. Tous les magnétoscopes et caméras 8 et HI 8 fonctionnent au standard Pal. Le standard Secam (Système électronique couleur avec mémoire) est utilisé en France, dans les pays de l'Est, dans les Vosges et au Moyen-Orient. Le Secam diffère du Pal par le système de codage des couleurs, il produit également des images de 625 lignes, cinquante fois par

seconde. Donc, un signal Pal passé sur un système Secam (ou l'inverse) donnera une image correcte mais... en noir et blanc. Pour voir les couleurs, il faut un transcodeur. Heureusement, la plupart des magnétoscopes et des téléviseurs vendus aujourd'hui peuvent lire indifféremment le Pal ou le Secam.

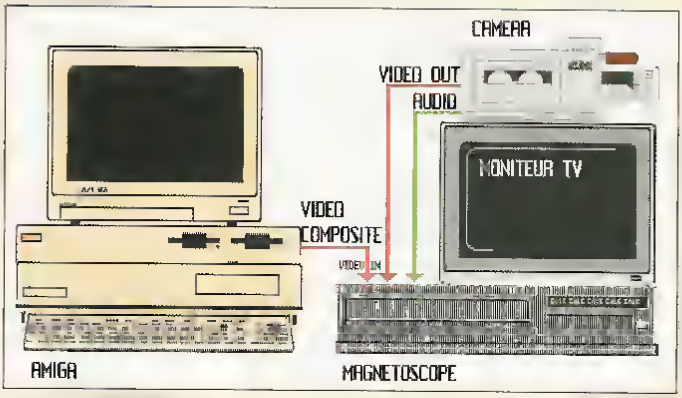
Le standard NTSC (National television standards committee), les mauvaises langues traduisent plutôt (Never twice same color), est utilisé en Amérique du Nord, au Japon et dans une partie de l'Amérique du Sud. Attention ! si vous achetez du matériel dans ces pays, vous aurez de réelles difficultés de transcodage, la fréquence des images passe à 60 frames/seconde et le balayage est de 525 lignes. Pour tout simplifier il existe deux types de NTSC : le 3.58 et le 4.43. Les appareils tri-standards vendus en Europe ne lisent que le NTSC 4.43 qu'ils traduisent en Pal. Acquérir un matériel à ce standard ne vous procurera que des déboires, même s'il s'agit d'une super occasion : le coût des transcodeurs nécessaires s'élèvera rapidement au montant de l'économie que vous avez cru réaliser.

Mais le signal vidéo envoyé par l'ordinateur sur le moniteur me direz-vous, c'est-y du Pal ou du Secam ? C'est une excellente question et je vous remercie de me l'avoir posée. Ce n'est ni l'un ni l'autre ! Les signaux vidéo des standards Pal, Secam ou NTSC sont des signaux composites, c'est-à-dire que l'ensemble des informations nécessaires à la restitution d'une image (couleur, luminosité, synchronisation) sont combinées en une information unique. Le signal vidéo envoyé par l'ordinateur est en composante, les informations sont envoyées séparément, et si vous regardez le brochage d'une fiche péritel par exemple, vous verrez qu'il est prévu une broche pour la couleur rouge, une pour la verte, une pour la bleue et même une pour la synchro. Le signal vidéo de l'Amiga est un signal en composante R.V.B (rouge, vert, bleu, bien sûr) qui ne donnera rien si vous le branchez directement sur votre magnétoscope. Mais les concepteurs de l'Amiga dans leur grande sagesse ont pourvu notre machine préférée d'une sortie vidéo composite, ce qui vous permet d'envoyer des images sur votre téléviseur ou votre magnétoscope et de les voir en noir et blanc. Pour relier toutes ces machines entre elles, il faut des prises et des câbles. En matière de vidéo vous aurez à utiliser des prises Cynch, Bnc Péritel, et Y/C si vous travaillez en S-VHS ou HI 8. Il y a un peu plus de variantes dans la connectique du son, on y retrouve les prises Cynch mais aussi les jacks (trois formats différents), les fiches din (trois ou cinq broches) et les fiches de liaison XLR. Dès à présent procurez-vous dans un magasin d'électronique un assortiment de ces fiches (en version mâle et femelle), ainsi que plusieurs mètres de fil blindé et quelques adaptateurs (notamment pour les jacks et les liaisons cynch->bnc).



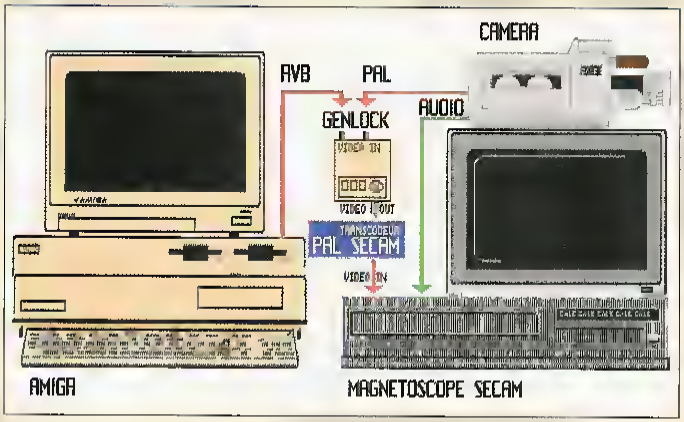
Le panel des prises et des câbles

Configuration n°1



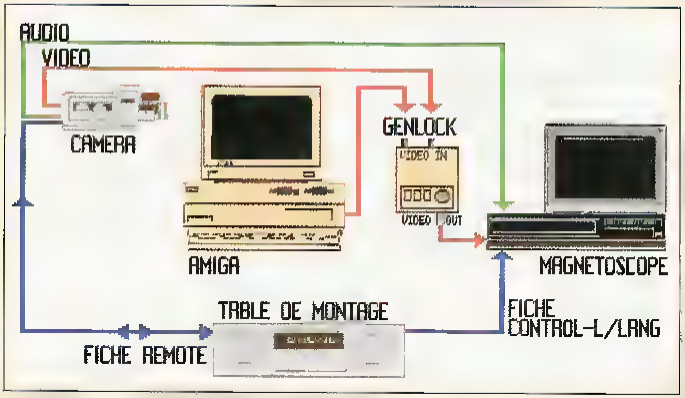
Sur le croquis ci-dessus, les liaisons vidéo en provenance de la caméra et de l'Amiga arrivent dans deux entrées différentes sur le magnétoscope. Cette liaison n'est possible que si votre magnétoscope dispose d'une entrée caméra distincte, sinon il vous faudra chaque fois adapter la fiche correspondante. N'oubliez pas de sélectionner sur votre magnétoscope la fonction "vidéo" ou "aux" pour recevoir un signal, je vous renvoie à la notice de votre appareil pour la procédure à suivre. En fait cette configuration n'est pas très fonctionnelle, elle vous donne juste la possibilité de voir des images de votre Amiga sur votre téléviseur, de les enregistrer en noir et blanc, sans pouvoir incruster titres ou graphiques sur les images en provenance de la caméra. Vous pouvez cependant montez un film exactement comme aux premiers temps du cinéma (vous avez connu ça !), avec des pages écrites entre chaque plan, si vous coupez le son l'illusion sera parfaite.

Configuration n°2



Pour pouvoir incruster vos titres ou graphiques il vous faut un genlock. C'est l'élément indispensable de base si vous voulez faire de la VAO (Vidéo assistée par ordinateur). Le genlock encode le signal de l'Amiga, accorde ce signal à la synchro de la caméra et restitue une seule image en provenance des deux sources. La fourchette des prix pour cet équipement varie de 900 francs à très cher. Evidemment la qualité du signal est en relation avec le prix, mais les genlocks fonctionnent bien mieux sur les Amiga que sur les autres machines. De plus, il faut savoir que si vous avez la chance de travailler en Y/C vous pourrez avoir un signal très correct grâce à des genlocks Y/C d'un coût abordable pour des amateurs. Sur l'exemple de la configuration 2, j'ai placé à la sortie du genlock un transcodeur Pal/Secam, là aussi le prix que vous pourrez consacrer à ce matériel (à partir de 500 francs) sera déterminant sur la qualité de vos images. Mais est-ce indispensable ? Ce que je vais vous dire me fend le cœur. Je profite de l'absence de SuperDupont pour vous le glisser : bien que le système Secam soit un système français de chez nous, un très bon système même, je pense qu'il vaut mieux l'abandonner pour faire de la VAO. Procurez vous un magnétoscope bi-standard Pal Secam et ne travaillez qu'en Pal. Moins de transfert et moins de câbles donne une meilleure qualité d'images. Vous pourrez toujours faire une copie de votre master en Secam par la suite.

Configuration n°3



Pourvu de votre genlock, vous pouvez réaliser des petits films avec des titres, des incrustations, voir figurer douze fois votre nom dans le générique, bref ne faire que du bon. Pour l'instant vos montages sont exécutés à la volée, le magnétoscope étant placé en "enregistrement pause", il vous suffit de lever la pause chaque fois que vous souhaitez enregistrer une séquence qui vous interesse. Le montage à la volée est bien sûr aléatoire, pour produire un montage précis il vous faut une table de montage. La table de montage assujettit les commandes du lecteur (en l'occurence votre caméra) et du magnétoscope enregistreur. Vous faites défiler les images du lecteur et mettez en mémoire les points d'entrée et de sortie de la séquence que vous voulez garder ("cut in" et "cut out"). Une fonction "preview" vous permet de visualiser la séquence sans l'enregistrer, si elle ne vous convient pas, vous changez la programmation de la table. La plupart des tables gardent en mémoire la programmation d'un certain nombre de séquences, de quatre à deux cents suivant la capacité de la machine. Vous pouvez vous passer de cette fonction mémoire, beaucoup de monteurs préfèrent réaliser leur montage pas à pas, d'ailleurs plus le nombre de séquences mémorisées est important moins la précision est grande. Une fonction "timingajust" permet d'ajuster l'enregistrement des séquences en fonction du temps de réponse de votre magnétoscope. Quelques tables proposent une programmation de cette fonction établie pour les marques de magnétoscopes les plus courantes. Pour vous assurer une précision de montage absolue, vous devrez acquérir une machine gérant le time-code. Le time-code attribue un numéro à chaque image (heure, minutes, secondes, frames), cette information est enregistrée sur la

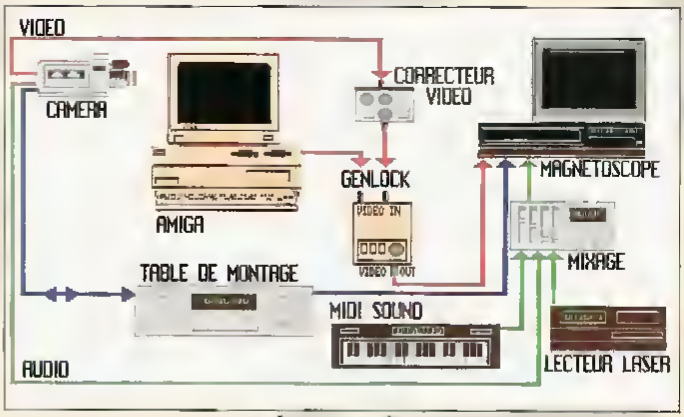
bande vidéo. Quelques caméras génèrent ce signal à la prise de vue (Sony V6000). Le lecteur et l'enregistreur peuvent être connectés à la table de montage de différentes manières. Assurez-vous toujours de la compatibilité de votre matériel. Parmi les principales liaisons possibles citons :

- les fiches control-l/Lanc,
- les connecteurs de télécommande cinq broches (Remote),
- la liaison par télécommande infrarouge.

Il faut aussi savoir qu'une table de montage, aussi perfectionnée soit-elle ne pourra émuler que des fonctions qui existent sur le lecteur et l'enregistreur, notamment la bague "jog-shuttle" permettant l'avance ou la recherche d'une image pas à pas, ne pourra pas fonctionner si cette option est absente de vos magnétoscopes, ça paraît évident mais j'ai souvent vu des vidéastes débutants essayer de le faire. Quelques appareils utilisent en matière de montage les capacités de l'Amiga. Citons VideoDirector de Gold Disk, qui utilise le port série de l'Amiga pour contrôler un camescope et un enregistreur, une installation simple et un prix intéressant. Ou encore VideoPilot de V3I, il s'agit là d'une véritable table de montage reliée à l'Amiga, compatible avec la plupart des camescopes et des magnétoscopes, cette machine peut piloter plusieurs lecteurs, gérer et même générer un time-code. Toujours avec un Amiga, mais en très haut de gamme, Digital Broadcaster de VSPFE offre la possibilité de faire du montage virtuel. Les séquences vidéo sont numérisées et enregistrées sur un disque dur, les diverses possibilités de montages apparaissent sur l'écran de l'Amiga puis sont restituées sur un magnétoscope standard. Si vos moyens ne vous permettent pas ces achats, vous pouvez vous rabattre sur la table Sony-E 80 (en-dessous de 1 000 francs), pas de time-code ni de mémoire, mais très fonctionnelle.

Et le son ?

Bien sûr dans "audio-visuel", il y a "audio". Pour sonoriser vos films, ajouter des musiques, des ambiances et des bruitages, un magnétoscope de montage permettant la post-synchronisation est indispensable.



Le montage audio.

Sur ces magnétoscopes une fonction "doublage son" autorise l'ajout de son sur les pistes audio (gauche ou droite) de la bande vidéo. Si vos ambiances sonores proviennent de plusieurs sources vous aurez à utiliser une table de mixage ainsi que le montre le croquis de configuration ci-dessus. Les capacités sonores de l'Amiga seront évidemment mises à contribution lors de la post-synchronisation. Dans l'exemple, j'ai placé entre la caméra et le genlock un correcteur vidéo. Cet appareil vous permet de corriger un signal défectueux ou l'équilibre des couleurs, il amoindrit également les pertes de qualité lors des copies. Le prix de cet appareil varie de 200 francs (en kit dans les magasins d'électronique) à plusieurs milliers de francs. Ne confondez pas ces petits correcteurs de couleurs et les correcteurs Tbc (Time base corrector). Employés dans les régies vidéo professionnelles, ces appareils régénèrent les signaux de synchro-nisation afin d'éviter les distorsions d'images lors des montages.

Vérifiez vos câblages, testez-les (avec une pile et un voltmètre), ne faites pas vos câbles trop longs (un mètre est une bonne longueur), assurez-vous que vos magnétoscopes sont bien en position "vidéo aux", branchez le courant (oui ! j'ai déjà vu ça), achetez de l'aspirine. Une chose encore, en vidéo n'investissez pas à long terme. Ne faites pas d'emprunts coûteux pour acheter un matériel qui se renouvelle très vite, Sony par exemple change sa gamme tous les ans, de plus la vidéo numérique arrive, plus rien ne sera comme avant, vous n'aurez plus qu'à oublier tout ce que je vous ai dit. ■

Publicité
VOL I
No. 2
Oct.
1993

Le Cuda Journal

Le Journal pour les utilisateurs d'Amiga

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

Disques Durs et Lecteurs (Epson et Sony)

Controleur D.Dur Externe SCSI ou IDE pour A500	1129.-- TTC
Disque Dur IDE 60 Mo pour A1200	1490.-- TTC
Lecteur Interne pour A500	499.-- TTC
Lecteur Interne A2000	599.-- TTC
Lecteur Externe pour tous les Amiga	550.-- TTC

Toujours des produits nouveaux

PC880B Lecteur externe avec Hardcopier (Blitz), et antivirus incorporé Disponible aussi avec le copieur Cyclone (il copie presque tous !), et le fameux X-Copy Pro.

690.-- TTC Avec Cyclone et X-Copy Pro 899.-- TTC

ROMSHARE Switcher électronique entre deux ROMs. Permet de rendre l'Amiga 500 compatible avec l'A500+ ou A600, et inversement.

Pour A500 280.-- TTC Pour A600 350.-- TTC

Les Autres Produits

PC605	Extension 1 Mo pour A600	**450.-- TTC**
PC505	512 K (4 Chip 32 Bit) pour A500	**249.-- TTC**
VIDEO BACKUP	Votre magnétoscope comme backup, 175 Mo sur K7	**550.-- TTC**

PC1204
Extension 4 Mo
Amiga 1200

- Fast Ram 32 Bit
- Support Co-Pro
- Horloge Temps Reel

2190.-- TTC

Chaudement Recommandé

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densite

- 1.76 Mo par Disquette
- Lecture des formats : PC/Mac/Atari & Amiga
- WB 2.0 ou Plus

1290.-- TTC

SUPRA FAX / MODEM
Inclus Logiciel : A-Talk III
+ GP FAX + Cable RS-232
Normal 1559.-- TTC
V32 Bis 2889.-- TTC

Promo du Moi
Carte Mémoire PCMCIA
ARCHOS
2 Mo 690.-- TTC
4 Mo 990.-- TTC

PC503
Extension 1 Mo
Amiga 500

Avec ThruPort, vous gardez votre ancienne extension 512 Kb., et passer a 2 Mo au total

499.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Painter 3D	Dessin 3D	**490.-- TTC**
Home Music Kit	Digitaliseur Stereo + Softs	**490.-- TTC**
Fun Color	16 Mio de Couleurs sur tous les Amiga	**890.-- TTC**
Personal Paint ***New !***	Dessin 2D pour AGA, très rapide	**490.-- TTC**
Personal Write ***New !***	Traitement de Texte / Editeur	**390.-- TTC**

ADEPT DEVELOPMENT

Revendeurs Contactez - nous !

Vente uniquement par Correspondance

Catalogue Complet Sur Demande

CUDA Informatique S.A.R.L.

9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE

Téléphone : (1) 42.46.47.60 Téléfax : (1) 42.46.47.01

Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

©JMW

Novembre 1993 - n°1

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

Jeux

- DIGGERS
- OSCAR
- PINBALL FANTASIES
- ROBOCOD
- JURASSIC PARK
- D/GENERATION

Previews : plus de 50 titres

Amiga/Sega : le challenge !

CD

Dinosaures : le retour !

Tout le monde en parle, absolument. Rêves, les dinosaures font partie de nos fantasmes (choisis et nombreux), on signettes pour en faire une collection y a de la collection), et l'avenir s'annonce radieux pour ce sens. Si vous n'en savez encore rien

En un temps record nous nous sommes penchés en France sur la [illegible] ? C'est un nouveau chasseur [illegible] rainch dans ? Mais non, la réponse est [illegible] : il s'agit des dinosaures et c'est [illegible] public se [illegible] vole [illegible] vole [illegible] 65 millions d'années en arrière, les fans de dinosaures ne savent [illegible] être [illegible]. Si Jerry Hall existait [illegible] (il y a 245 millions d'années). Au Jurassique (il y a 208 millions d'années). Au Crétacé (lui-même, il y a 144 millions d'années), ne tentons pas que ces monstres sortent [illegible] comme. Le comble c'est justement qu'il [illegible] à un [illegible] vous mesurant 27 mètres de long, le [illegible] dans le théâtre de Jerry. Vu que [illegible] la scène terrestre [illegible] 65 millions d'années, [illegible] ? Moi, je dis [illegible] taille [illegible] [illegible] [illegible]

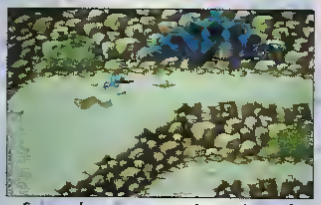
Jurassic park

OCEAN

Flagrant délire de boulimie.

Un film, un jeu, sinon rien ! Ce n'est pas nouveau et il faut dire que le tandem film/jeu fonctionne assez bien (prochainement sur vos moniteurs ; *Dracula*, d'après le film du même nom de Martin Scorsese et *Cliffhanger*, le dernier Stallone, chez Psygnosis). L'éditeur anglais, Ocean, le roi des licences, semble avoir mis le paquet ! Le jeu reste fidèle au scénario du film : un parc d'attractions, très particulier, puisque les seuls animaux qu'on y trouve sont des dinosaures, ressuscités par manipulation génétique. Ce n'est plus Euro Disney mais Horror-Dino, lorsque les sauriens s'évadent. Vous incarnez le docteur Grant qui n'a qu'une seule obsession : quitter l'île aux dinosaures devenue dangereuse par la perte du contrôle des monstres. Cependant, avant de vous retrouver en sécurité, il vous faudra accomplir de nombreuses missions.

Le jeu s'articule autour de deux parties totalement différentes : la première n'est pas sans rappeler *Chaos engine* des Bitmap bros c'est-à-dire un shoot'em up en vue aérienne de trois quarts. Pendant ces niveaux, les décors sont très variés tout comme les adversaires (d'énormes dinosaures). L'action semble moins intense que dans *Chaos engine* mais de nombreuses mini-énigmes seront à résoudre. L'autre partie, la plus impressionnante sans aucun doute, reprend la 3D en "texture-mapping" à la Underworld. Le héros se retrouve dans le complexe à sillonner les nombreux couloirs et pièces et le tout dans une ambiance digne d'Hitchcock. Ocean nous jure que la réalisation est au top niveau et ce que nous avons pu voir semble le confirmer. La version CD-32 proposera sans doute des tas de scènes cinématiques (peut-être issues directement du film ?) ainsi qu'un contexte musical époustouflant !

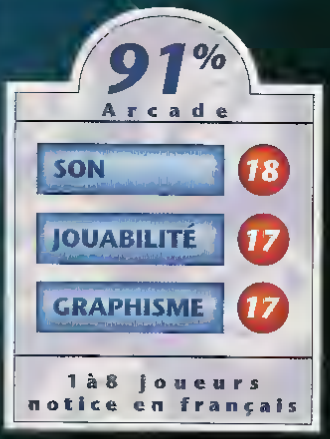


Scène de ménage au Jurassic park

Pinball fantasies

Pinball fantasies sur CD-32 est tout simplement génial ! Au départ, le joueur a le choix entre quatre flippers : Billion dollars game show, Partyland, Speed devils, Stones'n bones. Chacun des flippers est accompagné par une musique différente, de qualité CD, et il est possible de la supprimer pour ne conserver que les bruitages. Tilts, scintillements très fluides, diversité des couleurs... tout dans les moindres détails est réuni pour vous donner l'impression de jouer avec un véritable flipper, de plus les touches du joypad sont plutôt bien choisies. Les inconditionnels des jeux d'arcade ne pourront qu'être ravis par *Pinball fantasies*, les autres pourront toujours y jeter un coup d'œil. L'ambiance, surtout si vous jouez à plusieurs, est garantie ! Seuls petits regrets : il est impossible de réduire le nombre de joueurs et la boule du flipper reste silencieuse lors de ses déplacements ! Mais bon on ne peut pas tout avoir !

Pinball fantasies.



CD

Diggers

Sur la planète Zorg, au voisinage de cloms et métaux précieux, seule la richesse a mis de l'or dans les articulations de mineurs se sont transformés en robots. Votre tâche est la prospection et l'extraction de ces métaux précieux. Au début de chaque jeu, le joueur doit choisir un mineur dans le registre des mineurs. Ensuite, il peut choisir la quête de départ (il y en a plusieurs). Dans le déroulement de la partie, l'accomplissement d'une tentative à deux mineurs différents une fois est fait, encore faut-il que vous en ayez de la mine à revendre. Vous avez le choix entre cinq jeux de circuit. Vous pouvez choisir les caractéristiques

génial qu'on puisse facilement des heures à se disputer sur trouver les réglages et en plus, il parle français.

Robocod

Vous incarnez le rôle de James Pond, James Pond pour l'occasion en cyborg. Vous avez les compétences d'un poisson, celle d'Docteur Maboul qui veut les utiliser pour l'éventrocha. Tout cela n'est rien qu'un prétexte à un scénario pour les jeux-plates-formes. Vous devez vous frayer un chemin des serveurs du château du Docteur Maboul (représenté par un

contrôle) pour libérer ses amis. Un enfant, la progression ne se fera pas sans effets. Une multitude d'objets du décor se trouvent sur votre chemin et les ramasser permet d'accumuler des points. Certains objets permettent de se déplacer plus rapidement, d'autres de se protéger. Il y a des plates-formes et autres plates-formes et vous devez vous frayer un chemin. Chaque partie est parsemée de plusieurs niveaux à chacun, il faut non seulement finir les niveaux mais en plus trouver la sortie secrète. Difficilement accessible, les niveaux bonus peuvent être ramassés. Cette sortie n'apparaît que tout à fait à la fin de 12 niveaux. Les graphismes sont en 256 couleurs et les animations plus que réussies. Le jeu est tout de même très

jouable. Vous aurez droit à des musiques de qualité CD et à un fabuleux dessin animé en guise d'introduction. C'est peut-être inutile mais c'est de même très gentil.

CD

Oscar

Mode plates-formes.

Mode action.

Les Trolls sont de retour pour de nouvelles aventures. Dans Trolls II, on a droit à deux personnages ayant chacun leur propre jeu, même histoire, part pour un film différent bien sûr. Il peut choisir parmi six différents thèmes. Dans le premier, Trolls sont transformés en chevaliers du Moyen-Âge et jeu télévisé (et oui, décidément dans le monde des Trolls ne jamais de malaises ou chez aussi les artistes chanteurs). En fait, chacun de ces films est un monde de plates-formes où vous devrez sauter, tirer, ramasser des objets, réduire les petites créatures que vous croiserez. Chaque monde est composé de trois niveaux que il faut ajouter des boss à la fin. Bien entendu, pour chacun des styles de film, les décors changent, tout comme les personnages. On rencontre ainsi au niveau "chevalier" des dragons, au niveau "horreur" une momie, des fantômes, etc. Pour ce faire, on dispose d'un petit véhicule, et sauter sur ses ennemis ou sur les ses armes. Il peut également utiliser un type d'arme différent, généralement nécessaire pour se débarrasser d'un type d'ennemi. Chaque fois que vous tuez un ennemi, c'est à ce moment que vous aurez à la chance de remettre un puzzle original du directeur à remettre en place. L'ordinateur va lui donner des indices, mais il faut, aussi, vous trouver le chemin des sorties et surtout ne pas tomber dans les pièges. Le jeu est très varié, on ne s'ennuie pas une seconde, on a droit à des niveaux de plates-formes, de shoot'em up, de course, de jeux de réflexion, etc. Bref, on ne s'ennuie pas une seconde. Graphiquement, c'est très coloré, très propre, très agréable à l'œil. Les animations sont très drôles, on a droit à des petites scènes d'humour à chaque fois qu'un niveau est découvert, c'est très séduisant grâce à des personnages rigolos, une musique très chouette et une jouabilité parfaite. Oscar sera incontestablement un hit. Si vous n'y jouez pas, vous le regretterez.

Dernière minute. Pour 5 francs à rencontré en collectif à Amiga Power que la version finale CD32 devrait contenir deux niveaux supplémentaires : un niveau "Comme chez" (y vous pouvez des petits bonbons !) et un niveau "Jours".

90%

Plates-formes

SON	16
JOUABILITÉ	18
GRAPHISME	16

1 joueur
notice en français

D/Generation

D/Generation est sorti sur CD32 au jeu lui même n'en sait sur CD32. Il y a environ un an, 2, 21. Singapour, dans le centre de recherche "Chasm Technologie Corp", une catastrophe a eu lieu : les chercheurs ont perdu le contrôle du dernier prototype de robot, le D/Generation. Ce petit robot est un drôle d'engin très intelligent, il peut prendre n'importe quelle forme et même se transformer en objet. Il est également très destructeur. Votre but est de vous mettre à sa poursuite et de le détruire. Pour cela, vous disposez d'un petit véhicule, qui peut se transformer en différents engins, tels que des tanks, des hélicoptères, des bateaux, etc. Vous devrez également récupérer des clés pour ouvrir les portes. Vous devrez également récupérer des clés pour ouvrir les portes. Vous devrez également récupérer des clés pour ouvrir les portes

Amiga/Sega : qui va CD ?

Les éditeurs de jeux se sont toujours plaints du problème du piratage. Les nouvelles technologies du disque compact (CD) devraient offrir une solution. Les disques compacts sont peu chers à produire, offrent une grande capacité de stockage, et surtout, sont illisibles par copieur.

Ces avantages ont intéressé les fabricants de consoles, depuis que le CD-Rom est devenu commun dans le monde des micro-ordinateurs personnels. Il était évident qu'il ne fallait pas attendre longtemps avant de voir transférer cette technologie sur les consoles de jeux. Amiga Forever se devait de tester les deux premières machines du marché, l'une venant de Commodore et l'autre de Sega.

L'Amiga CD-32

Les challengers :
Amiga CD-32

La console Amiga CD-32 s'adresse uniquement aux Amiga 1200 (voir page 11). Ses performances sont nombreuses. Le CD-32 est la première console de jeux à posséder un processeur 32 bits (68EC020 cadencé à 14 Mhz), 2 Mo de mémoire en standard, un lecteur CD pouvant lire 74 MINUTES de disques compacts standards, l'utilisation de cartes d'extension de l'Amiga 1200 et bien sûr, la compatibilité avec tous les jeux déjà existants. Le CD-32 est livré avec deux jeux : Diggers et Litil.

Sega Mega-CD II / Megadrive II

Contrairement à son challenger, il est nécessaire de regarder cette console de plus près. La Mega-CD II est dessinée pour aller sur la gauche de la Megadrive II, de sorte que l'autre côté puisse accueillir une cartouche sur laquelle le Mega-Drive II s'accroche pour former un seul ensemble. La Mega-CD II ne fonctionne pas sans la Megadrive II, bien qu'il soit possible de lui adjoindre les cartouches de jeux sur cette dernière même si celle-ci n'est pas connectée sur la Mega-CD II. La connexion entre les deux est expliquée très clairement. A l'arrière de la Mega-CD II se trouvent le connecteur d'alimentation et les deux sorties audio gauche et droite. Il existe aussi une sortie appelée 'mixing' pour l'utilisation avec la Megadrive II. Le port cartouche, le bouton marche-arrêt et le reset se trouvent sur le dessus de la Megadrive II. L'ouverture de la Mega-CD se fait toute en douceur en pressant un seul bouton de la Mega-CD permettant ainsi d'insérer un CD. Il est possible de brancher la console directement sur la prise antenne de la télévision ou mieux, sur sa prise péritel. Les deux manettes sont inclus sur le dessus de

Mega-CD

nes fonctions à 32X par 2 en mode avec 64 niveaux utilisables dans une palette de 512. Le mode vous la mettez où vous voulez, pour la première fois, l'écran en mode plein. Vous savez ou l'on peut voir la Mega-CD sans images. Vous l'avez vu ce film vous invitant à passer le 32X ? Bon, ben ce n'est pas ça. Le mode est prévu pour le jeu et pas pour les films. Ridicule, pour une Mega-CD. Il est vrai que vendue sur CD comme pour la 32X, on peut se consoler en se disant. After burner III avec numérisations dans un écran minuscule. Shadow of the Beast II, un autre jeu vidéo sur le format Mega-CD, un autre jeu vidéo sur le même support et ainsi de suite. Bref, on ne peut pas dire que la Mega-CD soit vraiment exploitée.

Comme la CD-32, il est muni d'un lecteur de CD-Rom. Mais à la différence de la CD-32, il n'y a pas de possibilité de lire les CD audio. Aucune raison n'explique un tel choix. Comme la CD-32, le CD-32 est un lecteur de CD-Rom qui peut être visualisé sur l'écran en utilisant des fonctions que l'on a vues précédemment sur un lecteur CD : play, pause, stop, play, suivant, play, sélection, etc.

La quelle acheter ?

Pour le moment, en ce qui concerne les jeux, les différences ne les font pas. Ce changera certainement lorsque les développeurs commenceront à programmer des softs spécialement pour la CD-32, mais pour le moment, c'est encore le flou artistique. Au niveau technique, la vitesse de la CD-32 est de 3,5 Mo/s (Méga octets par seconde) comme la Mega-CD II. Si on en croit les différents constructeurs, la vitesse de transfert de la Mega-CD serait de 1,2 Mo/s et la vitesse de l'animation serait identique, et bien meilleure que sur la Mega-CD II. Si la différence est avérée, et si les mouvements sont parfois hachés.

A la fin de ce mois d'octobre, Commodore vendra la carte Fmv (Full motion vidéo) pour la CD-32, et les choses devraient commencer à bouger. En juin dernier, Commodore s'est entendu avec les sociétés Philips, Sony, JVC, Matsushita et Paramount sur un standard pour les disques CD interactifs, ce qui veut dire compact Disque et Mega-drive. Un autre avantage de la CD-32 est la possibilité de la transformer en un vrai ordinateur. Un clavier peut être branché sur la fenêtre "extension". Il est prévu pour le début de l'année un "Hard Drive" qui servirait à brancher les disquettes, un disque dur, une carte graphique et autres périphériques.

A la différence technique, la console CD-32 de Commodore, comme sont lecteur Fmv et son lecteur de Sony Mega-CD, sont beaucoup plus ouverts aux développeurs. Ils ont un système d'exploitation de base qui est le même pour tous les machines. Ce qui n'est pas le cas pour la Mega-CD. Les développeurs ont un kit de développement qui leur permet de programmer sur la console

CD

La CD-32 est enfin là. Amiga Dream la trouve fantastique et les éditeurs en pensent autant. Pour ce premier numéro de CD-Dream, nous vous offrons un vaste tour d'horizon de ce qui est prévu pour la console... avec beaucoup de bonnes surprises révélées en exclusivité par Amiga Dream.

Baguette magique

[illegible] jeu de rôles [illegible] signé par Core design devrait être [illegible] sera [illegible] sur la CD-32. Le jeu met en scène sur des niveaux un petit personnage en salopette et [illegible] rouge qui [illegible] [illegible] d'un bâton, un [illegible] magique, découvrir [illegible] pour [illegible] [illegible] ses ennemis [illegible] et mille autres choses qu'il vous faudra découvrir. À mi-chemin entre la stratégie et l'arcade, Rock n'roll devrait vous séduire par le [illegible] des animations et [illegible] [illegible].

Encore des dinosaures

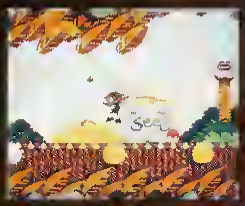
Flair Software a manqué [illegible] d'originalité. Dernier [illegible] commun [illegible] attu en [illegible] par la société anglaise. Le mythe du [illegible] vert et musclé [illegible] dans le jeu d'aventure Genesis, celui-ci devient une [illegible] ravissante [illegible] dont les formes sont [illegible] cachées par une combinaison tenant plus de la robe de soirée (chaude) que de la peau de bête de l'ère secondaire. Car, c'est bien au temps des dinosaures que notre héroïne entre en scène. Là, elle devra résister aux prétendants avant de passer à l'étape suivante : le Moyen-âge. Elle n'hésitera pas à user de ses charmes pour [illegible] le [illegible] et [illegible] un [illegible] voyage mêlant le présent et le passé. Le retour à l'ère jurassique est réellement [illegible] ; un jeu qui fait [illegible] [illegible] [illegible] et les [illegible] sur CD-32. Autres suites en préparation : [illegible] [illegible] au film de New line qui devrait sortir [illegible] quelques mois en France. Wouhou !

Genesis.

Ocean

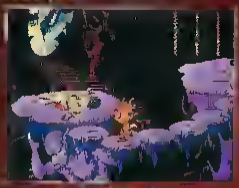
Le [illegible] Ocean ne fait pas [illegible] pour le [illegible] [illegible] Overkill, [illegible] Ocean est [illegible] que la CD-32 est une [illegible] machine [illegible] d'un [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] [illegible]

Trilogie Lotus



Zool 2

Lotus... En attendant, amusons-nous avec Zool qui est déjà disponible. Autres sorties prévues : Zool 2, Head over Heels 2, Legacy of Sorasil, Lotus 3, Alfred Chicken, Nigel Mansell's World Championship, Pushover et sans oublier la suite de Lotus 3, Ultimate Challenge.



Lotus 3 : Ultimate Challenge

Voilà, vous savez tout sur la trilogie Lotus. Ne vous reste plus qu'à vous ruer chez votre revendeur préféré pour vous procurer ces jeux. Ils valent le détour.

Neo enfonce le clou

Neo, grand spécialiste allemand de jeux d'arcade, nous revient en force sur la CD-32. The Chaos Engine plongera dans l'atmosphère victorienne jusqu'au cou. Le but du jeu consiste à nettoyer une ville infestée par une horde de monstres. Vous aurez le choix entre quatre personnages différents, chacun ayant ses propres caractéristiques. Vous pourrez également vous faire aider par un ordinateur. Ce dernier vous suivra partout et vous aidera à vous battre. Il pourra même vous ressusciter si vous vous faites tuer. Vous pourrez également acheter des armes et des objets spéciaux. Le jeu se déroulera dans un univers où tous les décors sont des objets de tous les jours. Imaginez-vous, par exemple, un jeu d'échecs dans lequel les pièces sont des personnages. Après Nick Faldo's Golf, Neo nous promet un jeu d'arcade qui devrait nous faire oublier Sensible Soccer. Nous attendons.

Alfred Chicken n'en est pas un

Pas moins de quatre super-titres sont programmés par Mindscape. Alfred Chicken (ou Cluck 2) est un jeu avec des plates-formes et de la réflexion. Le tout se déroule dans un environnement entièrement 3D. Alfred Chicken raconte l'histoire d'un poulet enlevé par le méchant docteur Finkle. Alfred dispose de cinq niveaux dans lesquels il doit sauver quelques poulets. Pour y parvenir, il n'est heureusement pas un "chicken" autrement dit un poulet mouillé. Vous devrez vous battre contre des ennemis et vous pourrez vous servir de vos amis comme projectiles. Si vous n'avez pas compris, allez voir les écrans. Ils sont plus explicites. Sachez également que pour la CD-32 ne peut que rêver le pauvre. Enfin, il y aura moyen de jouer à une simulation de tennis et une simulation de basketball où vous devrez tout prendre en charge : le recrutement au match en passant par l'entraînement.

Shadow of Dracula

Les petits vampires en herbe de nos rédactions ont vu leur rêve se réaliser. Un jeu Vampire the Masquerade. Et bien, il y a mieux qu'un jeu vampire, il y a un jeu vampire sur CD-32. Mon Dieu, sur la CD-32 elle-même. Et vous l'aurez compris, cela devrait vous plaire. Les vampires vous connaissez ? Les Lemmings-CD ? Non ? Si ? Ah, pour le CD-TV mais qui n'existe pratiquement pas sur CD-32. Heureusement, notre ami Dracula est là pour nous sauver. Il nous faut entièrement collaborer à Jonathan pour nous aider en un jeu hallucinant de réalisme. D'ailleurs, "ça, nous dit-on, nous a été vendu par Virgin comme étant le jeu le plus réaliste jamais vu sur CD-32 et SNES". Le film intercalé est proche.

Bullfrog

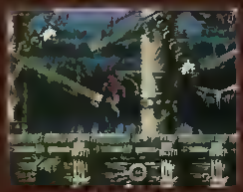
Syndicate, le jeu futuriste hyper-violent de Bullfrog est en cours d'adaptation pour la CD-32. Dans le même genre qu'Elite, Syndicate est un jeu développé à l'origine sous le nom de Powermonger qui se déroule en cours de création. Molyneux a également affirmé à la presse anglaise que Theme Park, Creation et Magic Carpet trois jeux pour PC devraient également voir le jour sur la CD-32. Dans ce dernier jeu, vous êtes aux commandes d'un tapis volant dans un univers de voyages et d'aventures. Ici, vous pourrez choisir entre un véritable simulateur de vol pour les inconditionnels d'aérien.

CD

• **Canard sauvage**

• **Dis-moi oui**

• **Thalion**



Ironheart

• **Mirage**

• **Flashback**

Krisalis

Krisalis prépare deux titres sur la CD32. Soccer Kid, disponible depuis quelques

Soccer Kid

temps sur l'Amiga, a été acclamé par la presse. Vous retrouverez Kid sous peu, le petit footballeur à la recherche des morceaux de la coupe du monde dans les pays du monde entier. La version CD32 sera entièrement refaite pour profiter des avantages du support. Le second titre, Trivial Pursuit, reprend les aventures des hérissons homonymes de ce jeu comparable au Risk et Rami. La version CD32 disposera de niveaux de jeux supplémentaires.

Club et ballon rond

Nick Faldo

Grandslam adore les simulations sportives. Deux d'entre elles vont sortir sur la CD32. L'intéressante Nick Faldo's Championship Golf, véritable référence en la matière sera le premier à être adapté. Au programme : graphismes en 256 couleurs, parties digitalisées, effets sonores réalistes... Autre titre : England, la simulation officielle de l'équipe de football d'Angleterre. Le jeu vous permet aussi bien de gérer l'entraînement de l'équipe que de jouer lors du championnat. Le tout est commenté en direct par des journalistes hystériques... comme à la télévision, tout à fait Thierry.

Renegade fonce

Renegade était en tous les formats. Il en fut seulement fleurs sur Archimède et bientôt sur la CD32. Rebaptisé à l'avenir Cris les hoor au-

Elimination

s'intéressait sur l'Amiga s'intéressait simultanément sur

Amazon Queen

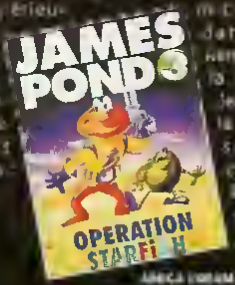
la CD32. Ce sera le cas d'Elimination, Turrican III, Elimination II, Renegade The Final Conflict, Z, Ruff'n' Tumble, Soccer Kid et Soccer et ETM Simulations. En attendant tout cela, Renegade annonce la sortie imminente de deux jeux de ses hits sur la CD32 : Speedball 2 Brutal Deluxe, Soccer et The Chaos Engine. England, Renegade, on les adore.

James Pond 002 et 003

Diggers

Diggers de Millenium. Si vous suivez un tant soit peu ce numéro, sera sûrement déjà vous peu le test de deux autres jeux. Mort arrivé à y a quelques temps sur Amiga, est un jeu d'aventure mettant en scène un petit garçon en proie à des mutations génétiques alliantes. James Pond 2 et 3 racontent les aventures du petit poisson agent secret (d'après Nicolas,

c'est un mammifère). La première mission, sous-titrée Operation Starfish, met en scène James Pond armé d'une foule de nouveaux gadgets et accompagné d'un nouveau personnage, le Finnish Fred Q, surnommé par Phileas Frog. Plus de 14 niveaux, d'une variété rare pour les jeux de plate-forme. 24 niveaux pour James Pond 3 : Operation Starfish, un véritable hit. Autres suites, nouvelles Aventures, Diggers.



Entrez dans l'univers AMIGA DREAM

Abonnez-vous !

340 F(1) au lieu de 385 F
11 numéros
11 disquettes Amiga Dream
+ La lettre confidentielle de l'Amiga Dreamer
+ Petite annonce gratuite et prioritaire

Le nouveau magazine de l'univers AMIGA

AMIGA DREAM **coupon-réponse**

Offre spéciale d'abonnement :

Oui, je souhaite m'abonner à Amiga Dream pour un an.

Je joins mon règlement de ..... à l'ordre de Posse press, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon.

❑ Cheque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat

nom : ..... prénom : ..... adresse : ..... ville : .....

Facultatif

ordinateur : ..... profession : ..... âge : .....

(1) Tarif pour la France métropolitaine uniquement

DOM/TOM et étranger : prix unique de 440 frs, mandat obligatoire.

GAGNEZ 500 FF SUR L'ACHAT DE BRILLIANCE

(16) 56 363 441

BRILLIANCE

Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est différent mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "emballante" met tous ses fonctions littéralement à votre portée : Undo illimité, dessin par courbes de Bézier, séparés sur 256 couleurs, "flanque" de brosses fixes ou animées facilement accessibles, aérographe entièrement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM. Son module "TRUEBrilliance" permet même de travailler en ExtraHAM ou HAM8 sur les images en 15 et 24 bits. Avec la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.

Si, comme Jim SACHS, vous savez choisir l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour "Brilliance". "Brilliance" est déjà disponible chez votre revendeur et à la Fnac.

CIS

DIGITAL CREATIONS

14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France
Tél: (+33) 56 363 441, Fax: (+33) 56 362 846

AMIGA DROAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

n° 1

DSS

Célèbre logiciel cammercial musical de GVP, en version complète.

A MAZE IN

Super démo primée du graupe Digital.

TETRIS PRO

Jeu de Tetris de quolité cammerciale avec des variatians ariginales.

HERMES

Téléchargez sur le 36-15 DPSH.

1Mo, documentotion poge 6-7.